

00/507210

DOCKET NO.: 257909US6PCT

DT04 Rec'd PCT/PTO 15 SEP 2004

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

IN RE APPLICATION OF: Makoto KAWAMURA

SERIAL NO.: NEW U.S. PCT APPLICATION

FILED: HERewith

INTERNATIONAL APPLICATION NO.: PCT/JP03/15759

INTERNATIONAL FILING DATE: December 10, 2003

FOR: INFORMATION PROCESSING SYSTEM, INFORMATION PROCESSING DEVICE,  
INFORMATION PROCESSING METHOD, PROGRAM AND RECORDING MEDIUM

**REQUEST FOR PRIORITY UNDER 35 U.S.C. 119**  
**AND THE INTERNATIONAL CONVENTION**

Commissioner for Patents  
Alexandria, Virginia 22313

Sir:

In the matter of the above-identified application for patent, notice is hereby given that the applicant claims as priority:

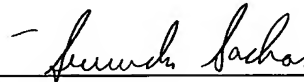
**COUNTRY**  
Japan

**APPLICATION NO**  
2003-021285

**DAY/MONTH/YEAR**  
30 January 2003

Certified copies of the corresponding Convention application(s) were submitted to the International Bureau in PCT Application No. PCT/JP03/15759. Receipt of the certified copy(s) by the International Bureau in a timely manner under PCT Rule 17.1(a) has been acknowledged as evidenced by the attached PCT/IB/304.

Respectfully submitted,  
OBLON, SPIVAK, McCLELLAND,  
MAIER & NEUSTADT, P.C.



\_\_\_\_\_  
Gregory J. Maier  
Attorney of Record  
Registration No. 25,599  
Surinder Sachar  
Registration No. 34,423

Customer Number

**22850**

(703) 413-3000  
Fax No. (703) 413-2220  
(OSMMN 08/03)

Rec'd PCT/PTO 15 SEP 2004

10/507210  
PCT/JP 03/15759

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

10.12.03

REC'D 03 JAN 2004

WIPO PCT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日      2 0 0 3 年    1 月 3 0 日  
Date of Application:

出 願 番 号                      特 願 2 0 0 3 - 0 2 1 2 8 5  
Application Number:  
[ST. 10/C] :                      [ J P 2 0 0 3 - 0 2 1 2 8 5 ]

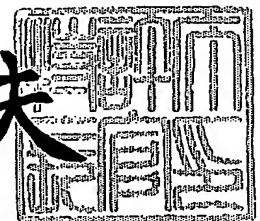
出 願 人                      ソニー株式会社  
Applicant(s):

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 3 年 1 0 月 2 8 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号    出証特 2 0 0 3 - 3 0 8 9 1 6 0

【書類名】 特許願

【整理番号】 0290838713

【提出日】 平成15年 1月30日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04L 9/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社  
内

【氏名】 河村 真

【特許出願人】

【識別番号】 000002185

【氏名又は名称】 ソニー株式会社

【代理人】

【識別番号】 100082131

【弁理士】

【氏名又は名称】 稲本 義雄

【電話番号】 03-3369-6479

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 032089

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9708842

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 情報処理システム、情報処理装置および情報処理方法、並びにプログラムおよび記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項1】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバと、

前記ライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する端末と

を備える情報処理システムにおいて、

前記ライセンスサーバまたは端末のうちの一方は、

前記端末から前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、前記端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定手段を有し、

前記端末は、

前記重複ライセンス判定手段による判定結果に対応して、前記端末から前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが前記端末が既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知手段を有する

ことを特徴とする情報処理システム。

【請求項2】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する情報処理装置において、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定手段と、

前記重複ライセンス判定手段による判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知手段と

を備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項3】 ユーザの操作に応じて、ライセンスの購入を前記ライセンスサーバに要求する購入要求手段をさらに備え、

前記重複ライセンス判定手段は、前記購入要求手段が前記ライセンスサーバに対してライセンスの購入を要求する前、または要求した後に、購入の要求の対象であるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する

ことを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】 前記ライセンス重複報知手段において前記ライセンス重複が報知された場合に、既に有するライセンスと重複するライセンスを購入するかどうかを確認する確認手段をさらに備える

ことを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】 コンテンツの利用に必要なライセンスのライセンス識別情報を、前記ライセンスサーバから取得するライセンス識別情報取得手段と、

既に購入したライセンスのライセンスリストを記憶するライセンスリスト記憶手段と

をさらに備え、

前記重複ライセンス判定手段は、前記ライセンス識別情報取得手段で取得された前記ライセンス識別情報と、前記ライセンスリスト記憶手段に記憶された前記ライセンスリストとを比較することにより、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する

ことを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 6】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する情報処理方法において、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、

前記重複ライセンス判定ステップによる判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップと

を備えることを特徴とする情報処理方法。

【請求項 7】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用

する情報処理を、コンピュータに行わせるプログラムにおいて、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、

前記重複ライセンス判定ステップによる判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップと

を備えることを特徴とするプログラム。

【請求項 8】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する情報処理を、コンピュータに行わせるプログラムが記録されている記録媒体において、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、

前記重複ライセンス判定ステップによる判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップと

を備えるプログラムが記録されている

ことを特徴とする記録媒体。

【請求項 9】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する情報処理装置において、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、前記ライセンスサーバから取得する判定結果受信手段と、

判定結果受信手段において受信された前記ライセンス重複の判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知手段と

を備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項 10】 前記ライセンス重複報知手段において前記ライセンス重複

が報知された場合に、既に有するライセンスと重複するライセンスを購入するかどうかを確認する確認手段をさらに備える

ことを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理装置。

【請求項 11】 利用するコンテンツを識別するコンテンツ識別情報を、前記ライセンスサーバに送信するコンテンツ識別情報送信手段をさらに備え、

前記判定結果受信手段は、前記コンテンツ識別情報送信手段において送信された前記コンテンツ識別情報によって識別されるコンテンツの利用に必要なライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、前記ライセンスサーバから取得する

ことを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理装置。

【請求項 12】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する情報処理方法において、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、前記ライセンスサーバから取得する判定結果受信ステップと、

判定結果受信ステップにおいて受信された前記ライセンス重複の判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップと

を備えることを特徴とする情報処理方法。

【請求項 13】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する情報処理を、コンピュータに行わせるプログラムにおいて、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、前記ライセンスサーバから取得する判定結果受信ステップと、

判定結果受信ステップにおいて受信された前記ライセンス重複の判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップと

を備えることを特徴とするプログラム。

【請求項14】 コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する情報処理を、コンピュータに行わせるプログラムが記録されている記録媒体において、

前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、前記ライセンスサーバから取得する判定結果受信ステップと、

判定結果受信ステップにおいて受信された前記ライセンス重複の判定結果に対応して、前記ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップと

を備えるプログラムが記録されている

ことを特徴とする記録媒体。

【請求項15】 コンテンツを利用する端末からの要求に応じて、そのコンテンツを利用するライセンスを提供する情報処理装置において、

前記端末が既に有するライセンスを照会する照会手段と、

前記端末から要求されたライセンスが、前記端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定手段と、

前記重複ライセンス判定手段による判定結果を、前記端末に送信する判定結果送信手段と

を備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項16】 前記端末に提供したライセンスに関する情報を記憶するライセンス情報記憶手段をさらに備え、

前記照会手段は、前記ライセンス情報記憶手段に対して、前記端末が既に有するライセンスを照会する

ことを特徴とする請求項15に記載の情報処理装置。

【請求項17】 前記照会手段は、前記端末に提供したライセンスに関する情報を管理する管理サーバに対して、前記端末が既に有するライセンスを照会する



ことを特徴とする請求項 1 5 に記載の情報処理装置。

【請求項 1 8】 前記重複ライセンス判定手段において、前記端末から要求されたライセンスが、前記端末が既に有するライセンスと重複すると判定された場合、前記端末から、前記端末が既に有するライセンスと重複するライセンスを購入する確認のメッセージが送信されてきたときに、前記端末から要求されたライセンスを、前記端末に提供する

ことを特徴とする請求項 1 5 に記載の情報処理装置。

【請求項 1 9】 コンテンツを利用する端末からの要求に応じて、そのコンテンツを利用するライセンスを提供する情報処理方法において、

前記端末が既に有するライセンスを照会する照会ステップと、

前記端末から要求されたライセンスが、前記端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、

前記重複ライセンス判定ステップによる判定結果を、前記端末に送信する判定結果送信ステップと

を備えることを特徴とする情報処理方法。

【請求項 2 0】 コンテンツを利用する端末からの要求に応じて、そのコンテンツを利用するライセンスを提供する情報処理を、コンピュータに行わせるプログラムにおいて、

前記端末が既に有するライセンスを照会する照会ステップと、

前記端末から要求されたライセンスが、前記端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、

前記重複ライセンス判定ステップによる判定結果を、前記端末に送信する判定結果送信ステップと

を備えることを特徴とするプログラム。

【請求項 2 1】 コンテンツを利用する端末からの要求に応じて、そのコンテンツを利用するライセンスを提供する情報処理を、コンピュータに行わせるプログラムが記録されている記録媒体において、

前記端末が既に有するライセンスを照会する照会ステップと、

前記端末から要求されたライセンスが、前記端末が既に有するライセンスと重

複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、

前記重複ライセンス判定ステップによる判定結果を、前記端末に送信する判定結果送信ステップと

を備えるプログラムが記録されている

ことを特徴とする記録媒体。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

#### 【発明の属する技術分野】

本発明は、情報処理システム、情報処理装置および情報処理方法、並びにプログラムおよび記録媒体に関し、特に、コンテンツの利用に必要なライセンスの重複購入を防止することができるようにする情報処理システム、情報処理装置および情報処理方法、並びにプログラムおよび記録媒体に関する。

##### 【0002】

#### 【従来技術】

最近、インターネットを介して、ユーザが、自分自身が保持している音楽データを他のユーザに提供し、自分自身が保持していない音楽データを他のユーザから提供を受けるようにして、複数のユーザが無料で音楽データを交換しあうシステムが実現されている。

##### 【0003】

このようなシステムでは、理論的には、1つの音楽その他のコンテンツが存在すれば、他の全てのユーザが、それを利用することが可能となり、多くのユーザがコンテンツを購入しなくなる。従って、コンテンツに関する著作権者は、著作物としてのコンテンツが売れないため、著作物の販売に伴い、本来受け取ることが可能な著作物の利用に対するロイヤリティ（ライセンス料）を受け取る機会を失うことになる。

##### 【0004】

このため、コンテンツの流通を妨げることなく、不正に利用されることを防止することが、社会的に要請されている。

##### 【0005】

そこで、本件出願人は、コンテンツを利用するライセンスを提供するライセンスサーバと、ライセンスサーバにライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用するクライアントとについて、コンテンツが不正に利用されるのを防止するコンテンツおよびライセンスの提供方法、並びにコンテンツの利用方法を、先に提案している（例えば、特許文献1）。

#### 【0006】

##### 【特許文献1】

特開2002-359616号公報。

#### 【0007】

##### 【発明が解決しようとする課題】

ところで、ライセンスには、コンテンツの利用形態などに応じて種々の種類のものがある。即ち、例えば、あるコンテンツについては、そのコンテンツの再生回数や再生期間を制限したライセンスがある。

#### 【0008】

従って、コンテンツを利用するクライアントのユーザは、あるコンテンツについて、例えば、再生回数が制限されているライセンスを購入した場合、そのライセンスによって許されている再生回数だけ、コンテンツの再生を行ったときは、その後にコンテンツの再生を行うには、そのコンテンツについて、新たなライセンスを購入しなければならない。

#### 【0009】

このため、クライアントのユーザは、誤って、重複するライセンスを購入してしまうことがある。即ち、例えば、クライアントのユーザが、あるコンテンツCについて、所定回数の再生が許されるライセンスL1を有しており、そのライセンスL1による再生回数が残っている場合に、ユーザがライセンスL1による再生回数が残っていないものと勘違いして、コンテンツCについて、所定回数の再生が許されるライセンスL2を新たに購入してしまうことがある。

#### 【0010】

この場合、ライセンスL1による再生回数は、まだ残っており、ユーザは、そのライセンスL1によって、コンテンツCを再生することができるのにもかかわ

らず、そのライセンスL1と重複するライセンスL2を購入することにより、いわば不要なライセンスの購入費用を出費することとなる。

#### 【0011】

本発明は、このような状況に鑑みてなされたものであり、ライセンスの重複購入を防止することができるようにするものである。

#### 【0012】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明の情報処理システムは、ライセンスサーバまたは端末のうちの一方は、端末からライセンスサーバに要求されるライセンスが、端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定手段を有し、端末は、重複ライセンス判定手段による判定結果に対応して、端末からライセンスサーバに要求されるライセンスが端末が既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知手段を有することを特徴とする。

#### 【0013】

本発明の第1の情報処理装置は、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定手段と、重複ライセンス判定手段による判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知手段とを備えることを特徴とする。

#### 【0014】

本発明の第1の情報処理方法は、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、重複ライセンス判定ステップによる判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップとを備えることを特徴とする。

#### 【0015】

本発明の第1のプログラムは、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、重複ライセンス判定ステップによる判定結果に対応して、ライセンスサー

バに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップとを備えることを特徴とする。

#### 【0016】

本発明の第1の記録媒体は、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、重複ライセンス判定ステップによる判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップとを備えるプログラムが記録されていることを特徴とする。

#### 【0017】

本発明の第2の情報処理装置は、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、ライセンスサーバから取得する判定結果受信手段と、判定結果受信手段において受信されたライセンス重複の判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知手段とを備えることを特徴とする。

#### 【0018】

本発明の第2の情報処理方法は、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、ライセンスサーバから取得する判定結果受信ステップと、判定結果受信ステップにおいて受信されたライセンス重複の判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップとを備えることを特徴とする。

#### 【0019】

本発明の第2のプログラムは、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、ライセンスサーバから取得する判定結果受信ステップと、判定結果受信ステップにおいて受信されたライセンス重複の判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知

するライセンス重複報知ステップとを備えることを特徴とする。

#### 【0020】

本発明に第2の記録媒体は、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果を、ライセンスサーバから取得する判定結果受信ステップと、判定結果受信ステップにおいて受信されたライセンス重複の判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複を報知するライセンス重複報知ステップとを備えるプログラムが記録されていることを特徴とする。

#### 【0021】

本発明の第3の情報処理装置は、端末が既に有するライセンスを照会する照会手段と、端末から要求されたライセンスが、端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定手段と、重複ライセンス判定手段による判定結果を、端末に送信する判定結果送信手段とを備えることを特徴とする。

#### 【0022】

本発明の第3の情報処理方法は、端末が既に有するライセンスを照会する照会ステップと、端末から要求されたライセンスが、端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、重複ライセンス判定ステップによる判定結果を、端末に送信する判定結果送信ステップとを備えることを特徴とする。

#### 【0023】

本発明の第3のプログラムは、端末が既に有するライセンスを照会する照会ステップと、端末から要求されたライセンスが、端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、重複ライセンス判定ステップによる判定結果を、端末に送信する判定結果送信ステップとを備えることを特徴とする。

#### 【0024】

本発明の第3の記録媒体は、端末が既に有するライセンスを照会する照会ステ

ップと、端末から要求されたライセンスが、端末が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定する重複ライセンス判定ステップと、重複ライセンス判定ステップによる判定結果を、端末に送信する判定結果送信ステップとを備えるプログラムが記録されていることを特徴とする。

#### 【0025】

本発明の情報処理システムにおいては、ライセンスサーバまたは端末のうちの一方において、端末からライセンスサーバに要求されるライセンスが、端末が既に有するライセンスと重複するかどうか判定され、端末において、その判定結果に対応して、端末からライセンスサーバに要求されるライセンスが端末が既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複が報知される。

#### 【0026】

本発明の第1の情報処理装置および情報処理方法、並びにプログラムおよび記録媒体においては、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうか判定され、その判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複が報知される。

#### 【0027】

本発明の第2の情報処理装置および情報処理方法、並びにプログラムおよび記録媒体においては、ライセンスサーバに要求されるライセンスが、既に有するライセンスと重複するかどうかのライセンス重複の判定結果が、ライセンスサーバから取得され、そのライセンス重複の判定結果に対応して、ライセンスサーバに要求されるライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のライセンス重複が報知される。

#### 【0028】

本発明の第3の情報処理装置および情報処理方法、並びにプログラムおよび記録媒体においては、端末が既に有するライセンスが照会され、端末から要求されたライセンスが、端末が既に有するライセンスと重複するかどうか判定される。そして、その判定結果が、端末に送信される。

#### 【0029】

**【発明の実施の形態】**

図1は、本発明を適用したコンテンツ提供システムの構成例を示している。

**【0030】**

インターネット2には、クライアント1-1, 1-2（以下、これらのクライアントを個々に区別する必要がない場合、単にクライアント1と称する）が接続されている。この例においては、クライアントが2台のみ示されているが、インターネット2には、任意の台数のクライアントが接続される。

**【0031】**

また、インターネット2には、クライアント1に対してコンテンツを提供するコンテンツサーバ3、コンテンツサーバ3が提供するコンテンツを利用するのに必要なライセンスをクライアント1に対して提供（販売）するライセンスサーバ4、およびクライアント1がライセンスを受け取った（購入した）場合に、そのクライアント1に対して課金処理を行う課金サーバ5が接続されている。

**【0032】**

これらのコンテンツサーバ3、ライセンスサーバ4、および課金サーバ5も、任意の台数、インターネット2に接続される。

**【0033】**

なお、クライアント1は、パーソナルコンピュータで構成することができることは勿論、例えば、携帯電話機その他のPDA(Personal Digital Assistant)機器や、AV(Audio Visual)機器や家電（家庭用電化製品）などのCE(Consumer Electronics) 機器などで構成することもできる。即ち、クライアント1としては、インターネット2等を介した通信を行うことができるあらゆる装置を採用することができる。

**【0034】**

図2はクライアント1のハードウェア構成例を表している。図2においては、クライアント1は、例えばコンピュータをベースに構成されている。

**【0035】**

CPU(Central Processing Unit) 21は、ROM(Read Only Memory) 22に記憶されているプログラム、または記憶部28からRAM(Random Access Memory)



23にロードされたプログラムに従って各種の処理を実行する。タイマ20は、計時動作を行い、時刻情報をCPU21に供給する。RAM23にはまた、CPU21が各種の処理を実行する上において必要なデータなども適宜記憶される。

#### 【0036】

暗号化復号部24は、コンテンツデータを暗号化するとともに、既に暗号化されているコンテンツデータを復号する処理を行う。コーデック部25は、例えば、ATRAC (Adaptive Transform Acoustic Coding) 3方式などでコンテンツデータをエンコードし、入出力インタフェース32を介してドライブ30に接続されている半導体メモリ44に供給し、記録させる。あるいはまた、コーデック部25は、ドライブ30を介して半導体メモリ44より読み出した、エンコードされているデータをデコードする。

#### 【0037】

半導体メモリ44は、例えば、メモリスティック（商標）などにより構成される。

#### 【0038】

CPU21、ROM22、RAM23、暗号化復号部24、およびコーデック部25は、バス31を介して相互に接続されている。このバス31にはまた、入出力インタフェース32も接続されている。

#### 【0039】

入出力インタフェース32には、キーボード、マウスなどよりなる入力部26、CRT (Cathode Ray Tube)、LCD (Liquid Crystal Display) などよりなるディスプレイ、並びにスピーカなどよりなる出力部27、ハードディスクなどより構成される記憶部28、モデム、ターミナルアダプタなどより構成される通信部29が接続されている。通信部29は、インターネット2を介しての通信処理を行う。通信部29はまた、他のクライアントとの間で、アナログ信号またはデジタル信号の通信処理を行う。

#### 【0040】

入出力インタフェース32にはまた、必要に応じてドライブ30が接続され、磁気ディスク41、光ディスク42、光磁気ディスク43、或いは半導体メモリ

4 4 などが適宜装着され、それらから読み出されたコンピュータプログラムが、必要に応じて記憶部 2 8 にインストールされる。

#### 【0 0 4 1】

なお、図示は省略するが、コンテンツサーバ 3、ライセンスサーバ 4、課金サーバ 5 も、図 2 に示したクライアント 1 と基本的に同様の構成を有するコンピュータにより構成される。そこで、以下の説明においては、図 2 の構成は、コンテンツサーバ 3、ライセンスサーバ 4、課金サーバ 5 などの構成としても引用される。

#### 【0 0 4 2】

ここで、CPU 2 1 が、各種のプログラムを実行することにより、図 2 のコンピュータは、クライアント 1、コンテンツサーバ 3、ライセンスサーバ 4、または課金サーバ 5 として機能することとなる。

#### 【0 0 4 3】

この場合、プログラムは、図 2 のコンピュータに内蔵されている記録媒体としての ROM 2 2 や記憶部 2 8 に予め記録しておくことができる。

#### 【0 0 4 4】

あるいはまた、プログラムは、磁気ディスク 4 1 や、光ディスク 4 2、光磁気ディスク 4 3、半導体メモリ 4 4 などのリムーバブル記録媒体に、一時的あるいは永続的に格納（記録）し、いわゆるパッケージソフトウェアとして提供することができる。

#### 【0 0 4 5】

なお、プログラムは、上述したようなリムーバブル記録媒体から図 2 のコンピュータにインストールする他、ダウンロードサイトから、デジタル衛星放送用の人工衛星を介して、図 2 のコンピュータに無線で転送したり、LAN(Local Area Network)、インターネット 2 といったネットワークを介して、図 2 のコンピュータに有線で転送してインストールすることもできる。

#### 【0 0 4 6】

次に、図 3 のフローチャートを参照して、クライアント 1 がコンテンツサーバ 3 からコンテンツの提供を受けるときに行うダウンロード処理について説明する

## 【0047】

ユーザが、入力部26を操作することでコンテンツサーバ3に対するアクセスを指令すると、CPU21は、ステップS1において、通信部29を制御し、インターネット2を介してコンテンツサーバ3にアクセスさせ、ステップS2に進む。ステップS2において、ユーザが、入力部26を操作して、提供を受けるコンテンツを指定すると、CPU21は、この指定情報を受け取り、通信部29から、インターネット2を介してコンテンツサーバ3に、指定されたコンテンツを通知し、ステップS3に進む。図4のフローチャートを参照して後述するように、クライアント1から通知を受けたコンテンツサーバ3は、暗号化されたコンテンツデータを送信してくるので、ステップS3において、CPU21は、通信部29を介して、このコンテンツデータを受信し、ステップS4に進む。ステップS4では、CPU21は、ステップS3で受信した暗号化されているコンテンツデータを記憶部28に保存する、例えばハードディスクに供給して記憶させ、ダウンロード処理を終了する。

## 【0048】

なお、コンテンツサーバ3が提供するコンテンツは、例えば、画像（動画、静止画）、音声、コンピュータグラフィックス、コンピュータプログラム、テキスト、メタデータその他の付加情報などの任意のデータから構成される。

## 【0049】

次に、図4のフローチャートを参照し、クライアント1による図3のダウンロード処理に対応して、コンテンツサーバ3が行うコンテンツ提供処理について説明する。なお、以下の説明において、図2のクライアント1の構成は、コンテンツサーバ3の構成としても引用される。

## 【0050】

コンテンツサーバ3のCPU21は、インターネット2から通信部29を介してクライアント1よりアクセスを受けるまで待機し、アクセスを受けると、コンテンツ提供処理を開始する。

## 【0051】

即ち、コンテンツ提供処理では、まず最初に、ステップS 2 1において、コンテンツサーバ3のCPU 2 1は、クライアント1から送信されてくるコンテンツを指定する指定情報を取り込み（受信し）、ステップS 2 2に進む。この指定情報は、クライアント1が、図3のステップS 2においてコンテンツサーバ3に通知する情報である。

#### 【0052】

ステップS 2 2において、コンテンツサーバ3のCPU 2 1は、記憶部2 8に記憶されているコンテンツデータの中から、ステップS 2 1の処理で取り込まれた指定情報で指定されたコンテンツを読み出し、ステップS 2 3に進む。CPU 2 1は、ステップS 2 3において、記憶部2 8から読み出されたコンテンツデータを、暗号化復号部2 4に供給し、所定のコンテンツキーKcを用いて暗号化させる。

#### 【0053】

記憶部2 8に記憶されているコンテンツデータは、コーデック部2 5により、既にATRAC 3方式によりエンコードされているので、このエンコードされているコンテンツデータが暗号化されることになる。

#### 【0054】

なお、もちろん、記憶部2 8に予め暗号化した状態でコンテンツデータを記憶させることができる。この場合には、ステップS 2 3の処理は省略することが可能である。

#### 【0055】

次に、ステップS 2 3からS 2 4に進み、コンテンツサーバ3のCPU 2 1は、暗号化したコンテンツデータにヘッダ情報を付加し、ヘッダ情報付きのコンテンツデータを構成し、ステップS 2 5に進む。ステップS 2 5では、コンテンツサーバ3のCPU 2 1は、ステップS 2 4で構成したヘッダ情報付きのコンテンツデータを、通信部2 9から、インターネット2を介して、アクセスしてきたクライアント1に送信し、コンテンツ提供処理を終了する。

#### 【0056】

図5は、図4のコンテンツ提供処理において、コンテンツサーバ3からクライアント1に提供（送信）されるヘッダ情報付きのコンテンツデータのフォーマッ

トを表している。ヘッダ情報付きのコンテンツデータは、ヘッダ部 (Header) とデータ部 (Data) とにより構成される。

#### 【 0 0 5 7 】

ヘッダ部には、ヘッダ情報が配置され、データ部には、暗号化されたコンテンツが配置される。

#### 【 0 0 5 8 】

ヘッダ情報は、コンテンツ情報 (Content information)、デジタル権利管理情報 (DRM (Digital Right Management) information)、暗号化キー  $K_K$  ( $K_C$ ) から構成される。

#### 【 0 0 5 9 】

コンテンツ情報には、データ部に配置されているコンテンツ (データ) を識別するための識別情報としてのコンテンツ ID (CID)、そのコンテンツのコーデック (Codec) の方式などの情報が含まれている。

#### 【 0 0 6 0 】

デジタル権利管理情報には、コンテンツの利用状態 (Usage status) と、URL (Uniform Resource Locator) が配置されている。ここで、デジタル権利管理情報におけるコンテンツの利用状態としては、例えば、コンテンツの再生回数やコピー回数などが記述される。従って、例えば、利用状態としての再生回数は、クライアント 1 にコンテンツがダウンロードされた直後においては、0 回になっており、その後、クライアント 1 においてコンテンツの再生が行われるごとに 1 ずつインクリメントされていく。デジタル権利管理情報における URL は、データ部に配置されたコンテンツを利用するのに必要なライセンスを取得するときアクセスするアドレス情報であり、例えば、図 1 のライセンスサーバ 4 のホスト名を含むものとなっている。

#### 【 0 0 6 1 】

暗号化キー  $K_K$  ( $K_C$ ) は、データ部に配置されたコンテンツの暗号化を解除 (復号) するためのコンテンツキー  $K_C$  を暗号化したものである。従って、暗号化キー  $K_K$  ( $K_C$ ) を復号し、コンテンツキー  $K_C$  を得て、さらに、そのコンテンツキー  $K_C$  を用いて、データ部に配置されたコンテンツを復号することにより、そ

のコンテンツを視聴することができる。

#### 【0062】

図1のコンテンツ提供システムにおいて、クライアント1は、コンテンツサーバ3からコンテンツを、無料で、自由に取得することができる。従って、コンテンツそのものは、大量に配布される。しかしながら、クライアント1は、取得したコンテンツを利用する場合、そのコンテンツの利用に必要なライセンスを保持している必要がある。

#### 【0063】

そこで、図6のフローチャートを参照して、クライアント1がコンテンツを再生する場合に行われる再生処理について説明する。

#### 【0064】

再生処理は、例えば、図3のダウンロード処理によって、記憶部28に記憶されたコンテンツの中から、ユーザが視聴しようとするコンテンツを入力部26を操作することにより指示した場合に開始される。

#### 【0065】

再生処理では、ステップS41において、クライアント1のCPU21は、ユーザが入力部26を操作することで指示したコンテンツのコンテンツIDを取得する。ここで、コンテンツIDは、例えば、コンテンツのタイトルや、各コンテンツ毎に付与されている番号などにより構成される。なお、ここでは、コンテンツIDは、ユニークなものであるとする。

#### 【0066】

さらに、ステップS41では、CPU21は、ユーザから指示されたコンテンツの利用に必要なライセンス（のデータ）を、例えば、記憶部28から検索し、ステップS42に進む。即ち、クライアント1のCPU21は、後述するように、ライセンスサーバ4からライセンスを取得（購入）すると、そのライセンス（のデータ）を、記憶部28に記憶させる。このため、ステップS41において、CPU21は、ユーザから指示されたコンテンツの利用に必要なライセンスを、記憶部28から検索する。なお、後述するように、ライセンスには、そのライセンスによって利用可能なコンテンツのコンテンツIDが含まれており、CPU21は、ステ

ップS 4 1において、ユーザから指示されたコンテンツのコンテンツIDと同一のコンテンツIDを含むライセンスを、記憶部2 8から検索する。

#### 【0 0 6 7】

そして、ステップS 4 2において、CPU 2 1は、ユーザから指示されたコンテンツの利用に必要なライセンスが取得されているかどうか、即ち、ステップS 4 1での検索の結果、ユーザから指示されたコンテンツの利用に必要なライセンスを検出することができたかどうかを判定する。ステップS 4 2において、ユーザから指示されたコンテンツの利用に必要なライセンスが取得されていないと判定された場合、即ち、ユーザから指示されたコンテンツのコンテンツIDを含むライセンスが、記憶部2 8に記憶されていない場合、ステップS 4 3に進み、CPU 2 1は、出力部2 7のディスプレイに、例えば、コンテンツの利用に必要なライセンスがない旨のメッセージを表示させ、再生処理を終了する。

#### 【0 0 6 8】

従って、この場合、コンテンツは再生されず、クライアント1のユーザは、コンテンツを視聴することができない。

#### 【0 0 6 9】

一方、ステップS 4 2において、ライセンスが既に取得されていると判定された場合、即ち、ユーザから指示されたコンテンツのコンテンツIDを含むライセンスが、記憶部2 8に記憶されている場合、ステップS 4 4に進み、クライアント1のCPU 2 1は、そのライセンスが有効なものであるかどうかを判定する。

#### 【0 0 7 0】

ステップS 4 4において、記憶部2 8に記憶されているライセンスが有効なものでないと判定されたとき、即ち、記憶部2 8に記憶されているライセンスにおいて、例えば、コンテンツの再生を許可する期間が規定されている場合に、タイマ2 0により計時されている現在日時が、ライセンスで規定されている期間内の日時ではないとき、ステップS 4 5に進み、CPU 2 1は、出力部2 7のディスプレイに、例えば、ライセンスが有効でない旨のメッセージを表示させ、再生処理を終了する。

#### 【0 0 7 1】

従って、この場合も、コンテンツは再生されず、クライアント1のユーザは、コンテンツを視聴することができない。

#### 【0072】

一方、ステップS44において、記憶部28に記憶されているライセンスが有効なものであると判定されたとき、ステップS46に進み、CPU21は、ユーザから指示されたコンテンツを、記憶部28から読み出して、RAM23に格納し、ステップS47に進む。ステップS47では、CPU21は、RAM23に記憶されたコンテンツのヘッダ部における暗号化キー $K_K$  ( $K_C$ ) を、そのコンテンツのライセンスに基づいて、いわゆる平文のコンテンツキー $K_C$ に復号する。さらに、ステップS47では、CPU21は、復号したコンテンツキー $K_C$ と、RAM23に記憶されたコンテンツとを、暗号化復号部24に供給し、コンテンツキー $K_C$ を用いて、コンテンツを復号させる。

#### 【0073】

そして、ステップS47からS48に進み、CPU21は、暗号化復号部24により復号されたコンテンツデータを、入出力インタフェース32から出力部27に供給し、ディスプレイに表示させ、あるいは、スピーカから出力させて、再生処理を終了する。

#### 【0074】

図6の再生処理によれば、クライアント1がコンテンツのライセンスを有していない場合や、有していても、そのライセンスが有効でない場合には、そのコンテンツの再生は行われなない。この場合、コンテンツの再生を行うには、クライアント1においてライセンスを取得する必要がある。

#### 【0075】

そこで、クライアント1では、例えば、ユーザの指示（操作）に応じて、ライセンスサーバ4からライセンスを取得（購入）するライセンス取得処理が行われる。

#### 【0076】

図7のフローチャートを参照して、クライアント1が行うライセンス取得処理の第1実施の形態について説明する。



## 【0077】

なお、クライアント1は、事前にライセンスサーバ4に登録することにより、ユーザID、クライアントID、パスワードを取得しておくものとする。ここで、ユーザIDは、クライアント1のユーザを識別するためのものである。ユーザIDは、例えば、ユーザごとにユニークなものを採用することもできるし、いわゆるハンドルネームのように、ユーザが任意に決定することも可能である。クライアントIDは、クライアント1を識別するためのものであり、ここでは、例えば、ユニークなものであるとする。ユニークなクライアントIDとしては、例えば、クライアント1としての装置の製造番号やMAC(Media Access Control)アドレスなどを採用することができる。また、例えば、ライセンスサーバ4においてユニークな文字(数字、記号を含む)列を発行し、それを、クライアントIDとして採用することも可能である。なお、ユーザIDやクライアントIDは、クライアント1がパーソナルコンピュータである場合には、そのレジストリ(registry)などに格納しておくようにすることが可能である。

## 【0078】

ライセンス取得処理では、例えば、記憶部28に記憶されたコンテンツの中から、ユーザがライセンスを取得しようとするものを選択すると、クライアント1のCPU21は、ステップS61において、ユーザが選択したコンテンツのヘッダ部(図5)におけるURLを取得し、ステップS62に進む。上述したように、このURLは、データ部のコンテンツを利用するライセンスを取得するときアクセスすべきアドレスを表す。そこで、ステップS62では、CPU21は、ステップS61で取得したURLにアクセスする。具体的には、通信部29によりインターネット2を介してライセンスサーバ4にアクセスが行われる。このとき、ライセンスサーバ4は、クライアント1に対して、ユーザID、クライアントID、パスワードの入力を要求するライセンス購入初期画面を送信してくるので、CPU21は、そのライセンス購入初期画面を受信して、出力部27のディスプレイに表示させる。ユーザは、入力部26を操作して、ライセンス購入初期画面に対し、ユーザID、クライアントID、およびパスワードを入力する。なお、このユーザID、クライアントID、パスワードは、クライアント1のユーザが、インターネット2を介

してライセンスサーバ4にアクセスし、事前を取得しておいたものである。

【0079】

CPU21は、上述したように、ユーザがユーザID、クライアントID、およびパスワードを入力するのを待って、ステップS62からS63に進み、ライセンス取得処理の開始時にユーザが選択したコンテンツのコンテンツIDを取得し、ステップS64に進む。ステップS64では、CPU21は、ユーザがライセンス購入初期画面に対して入力したユーザID、クライアントID、およびパスワードを取得し、ステップS65に進む。ステップS65では、CPU21は、通信部29を制御し、購入するライセンスを選択するライセンス選択画面を要求するメッセージに、ステップS63で取得したコンテンツIDと、ステップS64で取得したユーザID、クライアントID、およびパスワードを含め、インターネット2を介してライセンスサーバ4に送信する。

【0080】

後述するように、ライセンス選択画面を要求するメッセージを受信したライセンスサーバ4は、インターネット2を介し、クライアント1に対して、ライセンス選択画面を送信してくるので、クライアント1のCPU21は、ライセンスサーバ4からライセンス選択画面が送信されてくるのを待って、ステップS65からS66に進み、そのライセンス選択画面を受信して表示する。

【0081】

そして、ステップS66からS67に進み、CPU21は、ユーザが入力部26を操作することにより、ライセンス選択画面において購入するライセンスを選択し、そのライセンスの購入の要求がされるのを待って、そのライセンスの購入を要求するメッセージに、ライセンスの購入によって利用するコンテンツのコンテンツID（ライセンス取得処理の開始時にユーザが選択したコンテンツのコンテンツID）を含め、インターネット2を介して、ライセンスサーバ4に送信する。

【0082】

その後、ステップS67からS68に進み、CPU21は、ユーザがライセンスを重複して購入することを防止するための重複購入防止処理を行う。なお、ステップS68の重複購入防止処理の詳細については、後述する。

**【 0 0 8 3 】**

ライセンスサーバ4は、ステップS 6 7でクライアント1が送信するライセンスの購入を要求するメッセージを受信すると、クライアント1のユーザに問題等がない場合には、そのライセンスを、インターネット2を介して、クライアント1に送信してくる。そこで、クライアント1のCPU2 1は、ステップS 6 8からS 6 9に進み、ライセンスサーバ4からライセンスが送信されてきたか否かを判定する。ステップS 6 9において、ライセンスが送信されてきたと判定された場合、ステップS 7 0に進み、クライアント1は、そのライセンスを受信し、記憶部2 8に供給して記憶させ、ライセンス取得処理を終了する。この場合、クライアント1において、ライセンスを取得することができたので、そのライセンスを必要とするコンテンツを、そのライセンスで規定されている制限内で利用することが可能となる。

**【 0 0 8 4 】**

一方、ステップS 6 9において、ライセンスサーバ4からライセンスが送信されてこないと判定された場合、ステップS 7 1に進み、CPU2 1は、エラー処理を実行し、具体的には、例えば、ライセンスを得ることができなかった旨のメッセージを表示し、ライセンス取得処理を終了する。この場合、クライアント1において、ライセンスを取得することができなかったため、そのライセンスを必要とするコンテンツは利用することができない。

**【 0 0 8 5 】**

なお、クライアント1では、コンテンツサーバ3からコンテンツを取得する前に、そのコンテンツのライセンスを、ライセンスサーバ4から取得することも可能である。

**【 0 0 8 6 】**

次に、図8は、ライセンスサーバ4が管理し、クライアント1に提供（販売）されるライセンス（のデータ）を示している。

**【 0 0 8 7 】**

図8において、ライセンスは、そのライセンスによって利用可能になるコンテンツのコンテンツID、そのライセンスによってコンテンツを利用することができ

る制限または範囲を表す利用規則(usage rule)、そのライセンスによって利用することができるコンテンツの暗号化キー $K_K$  ( $K_C$ ) (図5)を復号するのに必要な鍵情報から構成されている。

#### 【0088】

ここで、ライセンスには、1以上のコンテンツIDが含まれる。即ち、ライセンスは、1つのコンテンツに対して1つだけ与えられる場合、複数のコンテンツに対して1つだけ与えられる場合、1つのコンテンツに対して複数与えられる場合がある。1つのコンテンツに対して1つのライセンスが与えられる場合には、そのライセンスには、対応する1つのコンテンツのコンテンツIDが配置される。また、1つのコンテンツに対して複数のライセンスが与えられる場合、即ち、1つのコンテンツを利用するのに、複数のライセンスが必要な場合、その複数のライセンスそれぞれには、対応する1つのコンテンツのコンテンツIDが配置される。さらに、複数のコンテンツに対して1つのライセンスが与えられる場合、即ち、複数のコンテンツを利用するのに、1つのライセンスがあれば足りる場合、その1つのライセンスには、対応する複数のコンテンツそれぞれのコンテンツIDが配置される。

#### 【0089】

利用規則には、ライセンスによってコンテンツを利用するときの様々な制限を記述することができる。図8のライセンスにおいては、利用規則として、視聴期間／回数、視聴可能範囲、コピー制限、視聴可能地域、拡張制限の6つの項目が設けられている。

#### 【0090】

視聴期間／回数は、コンテンツを利用することができる期間（絶対的な日時によって指定される期間であっても良いし、ライセンスの取得日時等を基準とする相対的な期間であっても良い）や、コンテンツを利用することができる回数を規定する。

#### 【0091】

視聴可能範囲は、利用することができるコンテンツの部分（範囲）を、例えば、コンテンツに付随するタイムコードなどによって規定する。視聴可能範囲が、

あるタイムコードの範囲に規定されているライセンスでは、コンテンツは、その視聴可能範囲で規定されている範囲しか利用することができない。従って、この場合、コンテンツのすべてを利用するには、視聴可能範囲がコンテンツの全範囲となるように、複数のライセンスを取得しなければならない。なお、このような場合が、1つのコンテンツを利用するのに、複数のライセンスが必要な場合に該当する。

#### 【0092】

コピー制限は、コンテンツのコピー（チェックアウト）に関する制限を規定する。コピーに関する制限としては、例えば、コピー先や、コピー回数、コピー品質の制限などがある。コピー先は、コンテンツのコピーを許可または禁止するコピー先の機器等を規定する。コピー回数は、コンテンツをコピーすることができる回数を規定する。コピー先が0回とされている場合には、コンテンツをコピーすることはできない。コピー品質は、コピーするときのコンテンツの品質を規定する。コンテンツの品質としては、例えば、コンテンツをアナログ出力またはデジタル出力のうちのいずれかによってコピーしたときの品質を採用することができる。

#### 【0093】

ここで、コピー先の機器等としては、内蔵HDD(Hard Disk Drive)、ポータブルデバイス(Portable Device)、ポータブルメディア(Portable Media)、iLink(IEE E(Institute of Electrical and Electronics Engineers)1394)、家庭内ネットワーク、アナログ出力、デジタル出力、USB(Universal Serial Bus)などがある。また、内蔵HDD、アナログ出力、USBは、ノンセキュア(non secured)であるが、ポータブルデバイス、ポータブルメディア、iLink、家庭内ネットワーク、デジタル出力は、ノンセキュアなものと、セキュア(secured)なものがある。セキュアなポータブルデバイスとしては、例えば、net-MD(Mini Disc)（商標）プレーヤがあり、ノンセキュアなポータブルデバイスとしては、例えば、MP3(MPEG(Moving Picture Experts Group)-1 Audio Layer 3)プレーヤがある。また、セキュアなポータブルメディアとしては、例えば、net-MDがあり、ノンセキュアなポータブルメディアとしては、例えば、CD-R(Compact Disc Recordable)があ

る。さらに、セキュアな iLink としては、例えば、DTCP (Digital Transmission Content Protection) がある。また、デジタル出力としては、例えば、DVI (Digital Visual Interface) があり、そのノンセキュアなものとしては、例えば、光オーディオ出力がある。

#### 【0094】

視聴可能地域は、コンテンツを利用することができる国などの地域を規定する

。

#### 【0095】

拡張制限は、コンテンツを利用するときのその他の制限を規定する。拡張制限においては、例えば、コンテンツを同時に視聴する人数（例えば、一人でのみ視聴することができるか、所定の人数まで同時に視聴することができるなど）や、コンテンツを利用することができる時間帯（例えば、日中のある時間帯だけ利用することができるなど）などを規定することができる。

#### 【0096】

ここで、図 8 に示したライセンスにおいては、例えば、コンテンツ ID と利用規則によって、そのライセンスを識別するユニークなライセンス ID (License ID) が構成されている。従って、ある 2 つのライセンスにおけるコンテンツ ID および利用規則どうしが一致する場合、その 2 つのライセンスは、同一のライセンスである。なお、ライセンスには、そのコンテンツ ID および利用規則の部分が異なるごとに、そのコンテンツ ID および利用規則とは別のユニークなライセンス ID を含めるようにすることが可能である。

#### 【0097】

以上のように、利用規則には、ライセンスによってコンテンツを利用するときの様々な制限を記述することができるので、ライセンスどうしの間には種々の重複が生じることがある。

#### 【0098】

まず、ライセンスの重複は、同一のコンテンツ ID を含むライセンスどうしの間で生じうる。即ち、ある 2 つのライセンスそれぞれに含まれるコンテンツ ID が異なる場合には、その 2 つのライセンスは、異なるコンテンツを利用するのに必要

なものであるから、ライセンスの重複は生じない。従って、ライセンスの重複が生じるのは、ある2つのライセンスが、同一のコンテンツIDを含む場合だけである。

#### 【0099】

さらに、ライセンスの重複には、種々の態様がある。

#### 【0100】

即ち、ライセンスの重複には、大きく分けて、ライセンスが完全に重複する場合と、ライセンスの一部が重複する場合とがある。

#### 【0101】

ライセンスが完全に重複する場合とは、ある2つのライセンスにおいて、それぞれの利用規則が完全に一致する場合である。

#### 【0102】

ライセンスの一部が重複する場合とは、ある2つのライセンスにおいて、それぞれの利用規則の一部の項目の内容が一致する場合や、それぞれの利用規則のある項目の内容の一部が重複する場合を意味する。

#### 【0103】

即ち、ある2つのライセンスL1とL2について、それぞれの利用規則の一部の項目の内容が一致する場合とは、ライセンスL1とL2が完全に重複してはいないが、例えば、ライセンスL1の利用規則の項目「視聴期間／回数」において、コンテンツを再生することができる期間が、「2003年1月1日から1年間」と規定されており、ライセンスL2の利用規則の項目「視聴期間／回数」においても、コンテンツを再生することができる期間が、「2003年1月1日から1年間」と規定されている場合である。

#### 【0104】

また、ある2つのライセンスL1とL2について、それぞれの利用規則の一部の項目の内容が重複する場合とは、例えば、ライセンスL1の利用規則の項目「視聴期間／回数」において、コンテンツを再生することができる期間が、「2003年1月1日から1年間」と規定されており、ライセンスL2の利用規則の項目「視聴期間／回数」において、コンテンツを再生することができる期間が、「

2003年7月1日から1年間」と規定されている場合である。この場合、ライセンスL1とL2は、コンテンツを2003年7月1日から同年12月31までの期間再生することができる点において重複する。

#### 【0105】

さらに、例えば、ライセンスL1の利用規則の項目「視聴可能地域」において、コンテンツを再生することができる地域が、「日本」と規定されており、ライセンスL2の利用規則の項目「視聴可能地域」において、コンテンツを再生することができる地域が、「アジア」と規定されている場合も、ライセンスL1とL2の利用規則の一部の項目の内容が重複する場合に該当する。即ち、この場合、ライセンスL1とL2は、コンテンツを日本という地域で再生することができる点において重複する。但し、いまのケースでは、説明を簡単にするために、コンテンツを再生することができる期間は、特に制限されていないものとする。

#### 【0106】

クライアント1においては、図7で説明したライセンス取得処理が行われる場合に、クライアント1のユーザが重複するライセンスを購入することを防止するために、ステップS68において、重複購入防止処理が行われる。

#### 【0107】

そこで、図9のフローチャートを参照して、図7のステップS68で行われる重複購入防止処理について説明する。

#### 【0108】

図9の重複購入防止処理では、まず最初に、ステップS81において、ライセンスサーバ4からインターネット2を介して送信されてくるライセンスIDの照会要求のメッセージ（以下、適宜、ライセンスID照会要求メッセージという）を受信する。

#### 【0109】

即ち、クライアント1は、ライセンスを購入する場合、上述したように、図7のステップS67において、ライセンスの購入を要求するメッセージ（以下、適宜、ライセンス購入要求メッセージという）に、そのライセンスによって利用するコンテンツのコンテンツIDを含めて、ライセンスサーバ4に送信するが、この



ライセンス購入要求メッセージを受信したライセンスサーバ4は、後述するように、そのライセンス購入要求メッセージによって要求されるライセンスのライセンスIDを、そのライセンスIDの照会を要求するライセンスID照会要求メッセージに含めて、クライアント1に送信する。ステップS81では、クライアント1は、このようにしてライセンスサーバ4から送信されてくるライセンスID照会要求メッセージを受信する。

#### 【0110】

その後、ステップS81からS82に進み、クライアント1は、ライセンスID照会要求メッセージにしたがい、そのライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有しているかどうかを判定する。

#### 【0111】

即ち、クライアント1は、ライセンスを購入した場合、上述したように、図7のステップS70において、その購入したライセンスを、ライセンスを記憶部28に記憶させる。ステップS82では、クライアント1は、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスが記憶部28に記憶されているかどうかによって、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有しているかどうかを判定する。

#### 【0112】

なお、ここでは、上述したように、ライセンスIDは、ライセンスによって利用するコンテンツのコンテンツIDと、そのコンテンツを利用するときの制限である利用規則とから構成される。従って、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有しているかどうかの判定は、記憶部28に記憶されているライセンスの中から、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成するコンテンツIDと同一のコンテンツIDを含むライセンスIDのライセンスを検索し、そのようなライセンスが検索された場合には、その検索されたライセンスの利用規則と、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成する利用規則とを比較することにより行う

ことができる。

#### 【0113】

ステップS82において、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有していると判定された場合、即ち、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスが記憶部28に記憶されている場合、ステップS83に進み、クライアント1は、購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複する旨のメッセージ（以下、適宜、重複ありメッセージという）を、インターネット2を介して、ライセンスサーバ4に送信し、ステップS85に進む。

#### 【0114】

また、ステップS82において、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有していないと判定された場合、即ち、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスが記憶部28に記憶されていない場合、ステップS84に進み、クライアント1は、購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複しない旨のメッセージ（以下、適宜、重複なしメッセージという）を、インターネット2を介して、ライセンスサーバ4に送信し、ステップS85に進む。

#### 【0115】

ステップS85では、クライアント1は、ライセンスサーバ4からインターネット2を介して購入レスポンスメッセージが送信されてくるのを待って、その購入レスポンスメッセージを受信し、ステップS86に進む。

#### 【0116】

ここで、後述するように、ライセンスサーバ4は、クライアント1からライセンス購入要求メッセージを受信すると、ライセンス購入要求メッセージに対するレスポンスとして、ライセンスの販売の拒否または許可を表す購入レスポンスメッセージを、ライセンス購入要求メッセージを送信してきたクライアント1に返す。ステップS85では、このようにしてライセンスサーバ4から送信されてくる購入レスポンスメッセージが受信される。

## 【0117】

ステップS86では、クライアント1は、ステップS85で受信した購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表しているかどうかを判定する。ステップS86において、購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表していないと判定された場合、即ち、購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の許可を表している場合、ステップS87およびS88をスキップして、ステップS89に進み、クライアント1は、図7のステップS67で、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入を確認するライセンス購入確認メッセージを、インターネット2を介してライセンスサーバ4に送信し、リターンする。

## 【0118】

ライセンス購入確認メッセージを受信したライセンスサーバ4は、後述するように、クライアント1が図7のステップS67でライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスを送信してくるので、クライアント1は、上述したように、図7のステップS70で、そのライセンスを受信する。

## 【0119】

一方、ステップS86において、クライアント1がステップS85で受信したライセンスサーバ4からの購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表していると判定された場合、ステップS87に進み、クライアント1は、出力部27（図2）のディスプレイに、購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複している旨の重複メッセージを表示する。

## 【0120】

即ち、上述したように、クライアント1は、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有している場合には、ステップS83において重複ありメッセージをライセンスサーバ4に送信し、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有していない場合には、ステップS84において重複なしメッセージをライセンスサーバ4に送信する。そして、ライセンスサーバ4は、後述するように、クライアント1から重複ありメッセージを受信した場合には、ライ

センスの販売の拒否を表す購入レスポンスメッセージを、クライアント1に送信し、クライアント1から重複ないメッセージを受信した場合には、ライセンスの販売の許可を表す購入レスポンスメッセージを、クライアント1に送信する。

#### 【0121】

従って、購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表している場合は、クライアント1において購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複している場合であるから、クライアント1は、ステップS87において、その旨を表す重複メッセージを表示し、これにより、重複するライセンスを購入しようとしていることを、クライアント1のユーザに報知する。

#### 【0122】

クライアント1は、ステップS87において重複メッセージを表示した後、ステップS88に進み、ユーザが、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスを購入する操作（以下、適宜、購入操作という）を行ったかどうかを判定する。

#### 【0123】

ステップS88において、購入操作が行われていないと判定された場合、即ち、ステップS87で、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知されたユーザが、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入を取り止めた場合、図9の重複購入防止処理を終了し、さらに、図7のライセンス取得処理も終了する。

#### 【0124】

従って、この場合、ユーザが、最初に、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入は行われないので、ユーザが、重複するライセンスを購入することを防止することができる。

#### 【0125】

一方、ステップS88において、購入操作が行われたと判定された場合、即ち、ステップS87で、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知したのにもかかわらず、ユーザが、その重複するライセンスを購入する意思表示としての購入操作を行い、これにより、重複するライセンスを購入することの確認

がとれた場合、ステップS 8 9に進み、上述したように、クライアント1は、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入を確認するライセンス購入確認メッセージを、インターネット2を介してライセンスサーバ4に送信し、リターンする。

#### 【0126】

この場合、上述したように、ライセンス購入確認メッセージを受信したライセンスサーバ4は、クライアント1がライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスを送信してくるので、クライアント1は、上述したように、図7のステップS 7 0で、そのライセンスを受信する。即ち、この場合、ユーザは、既に有するライセンスと重複するライセンスを購入することとなる。しかしながら、いまの場合は、ユーザに、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知し、それでも、ユーザが、その重複するライセンスを購入した場合であるから、特に問題はない。

#### 【0127】

次に、図10は、図7のステップS 7 0においてライセンスが記憶されるクライアント1の記憶部28（図2）の記憶内容を示している。

#### 【0128】

クライアント1の記憶部28においては、ライセンスの一覧であるライセンスリストが記憶されており、クライアント1で購入されたライセンスは、そのライセンスリストに登録される。

#### 【0129】

図9のステップS 8 2では、ライセンスリストの中から、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成するコンテンツIDと同一のコンテンツIDを含むライセンスIDのライセンスが検索され、そのようなライセンスが検索された場合には、その検索されたライセンスの利用規則と、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成する利用規則とを比較することにより、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有しているかどうか判定される。

#### 【0130】

即ち、ライセンスリストの中から、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成するコンテンツIDと同一のコンテンツIDを含むライセンスIDのライセンスを検索することができなかった場合は、クライアント1において重複するライセンスを有していないと判定される。また、ライセンスリストの中から、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成するコンテンツIDと同一のコンテンツIDを含むライセンスIDのライセンスを検索することができた場合であっても、その検索されたライセンスの利用規則と、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成する利用規則とにおいて、任意の項目の内容が一致せず、かつ任意の項目の内容の一部が重複しないときは、やはり、クライアント1において重複するライセンスを有していないと判定される。

#### 【0131】

一方、ライセンスリストの中から、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成するコンテンツIDと同一のコンテンツIDを含むライセンスIDのライセンスを検索することができ、さらに、その検索されたライセンスの利用規則と、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDを構成する利用規則とにおいて、任意の項目の内容が一致する場合や、任意の項目の内容の一部が重複する場合は、クライアント1において重複するライセンスを有すると判定される。

#### 【0132】

次に、図11Aおよび図11Bは、クライアント1において、図7のステップS66で表示されるライセンス選択画面を示している。

#### 【0133】

ライセンス選択画面においては、図11Aに示すように、ライセンスによって利用することができるコンテンツを表す情報として、そのコンテンツのタイトルなどが表示されるとともに、そのコンテンツを利用するのに必要な1種類以上のライセンスを購入するときに操作される購入ボタン51が表示される。

#### 【0134】

ここで、図11Aのライセンス選択画面においては、購入ボタン51として、

ライセンスA, B, Cを購入するときにそれぞれ操作されるボタン51A, 51B, 51Cが設けられている。ライセンスA乃至Cそれぞれは、同一のコンテンツを利用するのに必要なライセンスではあるが、その利用規則が異なるものとなっている。即ち、例えば、ライセンスAは、コンテンツの再生のみが可能なライセンスであり、ライセンスBは、コンテンツの再生の他、1回だけのコピーも可能なライセンスであり、ライセンスCは、コンテンツを買い取り状態（コンテンツの自由な利用が可能な状態）とするライセンスである。ライセンスA乃至Cは、同一のコンテンツを利用するのに必要なライセンスではあるが、コンテンツを利用するときに課される制限が異なる。従って、ライセンスA乃至Cは、その値段も異なる。

#### 【0135】

なお、ここでは、あるコンテンツについて、3種類のライセンスA乃至Cが存在するものとしたが、1つのコンテンツについてのライセンスは、3種類に限定されるものではなく、1または2種類であっても良いし、4種類以上であっても良い。

#### 【0136】

クライアント1では、図7のステップS66において、図11Aに示したライセンス選択画面が表示される。そして、ユーザが、ライセンス選択画面における購入ボタン51（図11Aでは、ボタン51A乃至51Cのうちのいずれか）を操作することにより、購入するライセンスを選択すると、上述したように、図7のステップS67において、そのライセンスの購入を要求するライセンス購入メッセージが、クライアント1からライセンスサーバ4に送信される。

#### 【0137】

その後、クライアント1では、図7のステップS68において重複購入防止処理が行われるが、その重複購入防止処理（図9）のステップS85において、クライアント1が、ライセンスサーバ4から、ライセンスの販売を拒否する旨の購入レスポンスメッセージを受信すると、ステップS87において、図11Bに示すように、購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複している旨の重複メッセージとしてのダイアログ52が、例えば、ライセンス選択画

面上に表示される。

#### 【0138】

ダイアログ52には、購入続行ボタン53と購入中止ボタン54が設けられており、ユーザが、購入続行ボタン53を操作した場合には、図9のステップS88において購入操作が行われたと判定される。一方、ユーザが、購入中止ボタン54を操作した場合には、図9のステップS88において購入操作が行われていないと判定される。

#### 【0139】

次に、図12のフローチャートを参照して、クライアント1が行う図7のライセンス取得処理に対応して実行されるライセンスサーバ4のライセンス提供処理について説明する。なお、上述したように、図2のハードウェア構成は、ライセンスサーバ4の構成としても引用する。

#### 【0140】

ライセンスサーバ4のCPU21は、ステップS101において、クライアント1よりアクセスを受けるまで待機し、アクセスを受けたとき、ステップS102に進み、アクセスしてきたクライアント1に、ライセンス購入初期画面を送信し、そのライセンス購入初期画面に対して、クライアント1が図7のステップS65で送信してくるユーザID、クライアントID、パスワード、およびコンテンツIDを含む、ライセンス選択画面を要求するメッセージ（以下、適宜、ライセンス選択画面要求メッセージという）を、通信部29を介して受信する（取り込む）。

#### 【0141】

そして、ライセンスサーバ4のCPU21は、ステップS102からS103に進み、通信部29から課金サーバ5にアクセスし、ステップS102で受信したユーザID、クライアントID、およびパスワードに対応するユーザの与信処理を要求し、ステップS104に進む。ここで、課金サーバ5は、インターネット2を介してライセンスサーバ4から与信処理の要求を受けると、そのユーザID、クライアントID、およびパスワードに対応するユーザの過去の支払い履歴などを調査し、そのユーザが、過去にライセンスの対価の不払いの実績があるか否かなどを調べ、そのような実績がない場合には、ライセンスの付与を許容する与信結果を



送信し、不払いの実績などがある場合には、ライセンス付与の不許可の与信結果を送信する。

#### 【0142】

ステップS104において、ライセンスサーバ4のCPU21は、課金サーバ5からの与信結果が、ライセンスを付与することを許容する与信結果であるか否かを判定し、ライセンスの付与が許容されている場合には、ステップS105に進み、クライアント1から送信されてきたライセンス選択画面要求メッセージに含まれるコンテンツIDのコンテンツを利用するのに必要なライセンスを選択するライセンス選択画面（図11A）を構成し、インターネット2を介して、クライアント1に送信する。

#### 【0143】

ライセンス選択画面を受信したクライアント1は、上述したように、図7のステップS67において、ユーザが選択したライセンスの購入を要求するライセンス購入要求メッセージを送信してくるので、ライセンスサーバ4のCPU21は、クライアント1からライセンス購入要求メッセージが送信されてくるのを待って、ステップS105からS106に進み、そのライセンス購入要求メッセージを受信し、ステップS107に進む。

#### 【0144】

ステップS107では、ライセンスサーバ4のCPU21は、クライアント1が図7のステップS68で重複購入防止処理を行うのに対応して、重複したライセンスの販売を防止するための重複販売防止処理を行う。なお、ステップS107の重複販売防止処理の詳細については、後述する。

#### 【0145】

ステップS107の処理後は、ステップS108に進み、ライセンスサーバ4のCPU21は、ステップS106で受信したライセンス購入要求メッセージで要求されているライセンスを、記憶部28に記憶されているライセンスの中から選択し、ステップS109に進む。

#### 【0146】

即ち、ライセンスサーバ4では、その記憶部28に、コンテンツサーバ3が提

供するコンテンツのライセンス（のデータ）が記憶されており、ライセンスサーバ4は、ステップS108において、記憶部28に記憶されているライセンスの中から、クライアント1から送信されていたライセンス購入要求メッセージで要求されているライセンスを選択し、ステップS109に進む。

#### 【0147】

ステップS109では、ライセンスサーバ4のCPU21は、そのライセンス（図8）を、通信部29からインターネット2を介してクライアント1に送信させ、ステップS110に進む。

#### 【0148】

ステップS110において、ライセンスサーバ4のCPU21は、ステップS109で送信したライセンスのライセンスIDを、ステップS102で受信したライセンス選択画面要求メッセージに含まれるユーザID、クライアントID、およびパスワードと対応付け、記憶部28に供給して記憶させる。従って、記憶部28には、ライセンスを購入したユーザを特定するユーザID、クライアントID、およびパスワードと、そのユーザが購入したライセンスを特定するライセンスIDとが対応付けられて記憶される。

#### 【0149】

そして、ステップS110からS111に進み、ライセンスサーバ4のCPU21は、課金処理を実行し、ライセンス提供処理を終了する。

#### 【0150】

ここで、ステップS111では、ライセンスサーバ4のCPU21は、通信部29から課金サーバ5に、クライアント1から送信されてきたライセンス選択画面要求メッセージに含まれるユーザID、クライアントID、およびパスワードに対応するユーザに対する課金処理を要求する。この場合、課金サーバ5は、ライセンスサーバ4からの課金の要求にしたがい、そのユーザに対する課金処理を実行する。上述したように、この課金処理に対して、そのユーザが支払いを行わなかったような場合には、以後、そのユーザは、ライセンスの付与を要求したとしても、ライセンスの提供を受けることができないことになる。

#### 【0151】

すなわち、この場合には、課金サーバ5からライセンスサーバ4に、ライセンスの付与を不許可とする与信結果が送信されてくるので、ステップS104からステップS112に進み、CPU21は、エラー処理を実行する。具体的には、ライセンスサーバ4のCPU21は、通信部29を制御してアクセスしてきたクライアント1に対して、ライセンスを付与することができない旨のメッセージを出力し、ライセンス提供処理を終了する。

#### 【0152】

この場合、上述したように、クライアント1はライセンスを取得することができないので、そのコンテンツを利用すること（暗号を復号すること）ができないことになる。

#### 【0153】

次に、図13のフローチャートを参照して、ライセンスサーバ4が図12のステップS107で行う重複販売防止処理について説明する。

#### 【0154】

重複販売防止処理では、ライセンスサーバ4は、まず最初に、ステップS121において、クライアント1が図7のステップS67で送信してくるライセンス購入要求メッセージによって要求されるライセンスのライセンスIDを検索し、ステップS122に進む。

#### 【0155】

ステップS122では、ライセンスサーバ4は、ステップS121で検索したライセンスIDの照会を要求するライセンスID照会要求メッセージを、インターネット2を介して、クライアント1に送信し、ステップS123に進む。

#### 【0156】

ステップS123では、ライセンスサーバ4は、クライアント1が図7のステップS83または84で重複ありメッセージまたは重複なしメッセージを送信してくるのを待って、その重複ありメッセージまたは重複なしメッセージ（以下、適宜、重複あり／なしメッセージという）を受信し、ステップS124に進む。

#### 【0157】

ステップS124では、ライセンスサーバ4は、ステップS123で受信した

重複あり／なしメッセージに応じて、ライセンスの販売の拒否または許可を表す購入レスポンスメッセージを送信する。即ち、ライセンスサーバ4は、ステップS123で受信した重複あり／なしメッセージが重複ありメッセージである場合には、ライセンスの販売の拒否を表す購入レスポンスメッセージを送信する。また、ライセンスサーバ4は、ステップS123で受信した重複あり／なしメッセージが重複なしメッセージである場合には、ライセンスの販売の許可を表す購入レスポンスメッセージを送信する。

**【0158】**

ステップS124で購入レスポンスメッセージが送信された後は、ステップS125に進み、ライセンスサーバ4は、クライアント1からライセンス購入確認メッセージが送信されてきたかどうかを判定する。

**【0159】**

ステップS125において、クライアント1からライセンス購入確認メッセージが送信されてこないと判定された場合、ライセンスサーバ4は、図13の重複販売防止処理を終了し、さらに、図12のライセンス提供処理も終了する。

**【0160】**

従って、この場合、ライセンスサーバ4からクライアント1に対し、そのクライアント1が要求してきたライセンスは販売されない。

**【0161】**

一方、ステップS125において、クライアント1からライセンス購入確認メッセージが送信されてきたと判定された場合、ライセンスサーバ4は、図12のステップS108にリターンする。

**【0162】**

従って、この場合、ライセンスサーバ4からクライアント1に対し、そのクライアント1が要求してきたライセンスが販売される。

**【0163】**

以上のように、クライアント1において、ライセンスサーバ4に要求したライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定し、その判定結果に対応して、ライセンスサーバ4に要求したライセンスがクライ

アント1が既に有するライセンスと重複する旨を報知するようにしたので、クライアント1のユーザが重複するライセンスを購入することを防止することができる。

#### 【0164】

次に、図14のフローチャートを参照して、クライアント1が行うライセンス取得処理の第2実施の形態について説明する。

#### 【0165】

図7のライセンス取得処理においては、ユーザがライセンス選択画面において購入するライセンスを選択し、そのライセンスの購入を要求するライセンス購入要求メッセージがクライアント1からライセンスサーバ4に送信（図7のステップS67）された後に、即ち、クライアント1およびライセンスサーバ4において、ライセンス購入のためのトランザクションが開始された後に、ライセンスの重複購入を防止する重複購入防止処理（図7のステップS68）が行われるようになっていたが、図14では、クライアント1およびライセンスサーバ4において、ライセンス購入のためのトランザクションが開始される前に、重複購入防止処理が行われるようになっている。

#### 【0166】

図14のライセンス取得処理では、ステップS161乃至S166において、図7のステップS61乃至S66における場合とそれぞれ同様の処理が行われる。

#### 【0167】

即ち、図14のライセンス取得処理でも、図7における場合と同様に、ユーザが、例えば、記憶部28に記憶されたコンテンツの中からライセンスを取得しようとするものを選択すると、クライアント1は、ステップS161において、ユーザが選択したコンテンツのヘッダ部（図5）におけるURLを取得し、ステップS162に進む。ステップS162では、クライアント1は、ステップS161で取得したURLにアクセスし、これにより、図7のステップS62における場合と同様に、ライセンス購入初期画面を表示する。

#### 【0168】

そして、クライアント1は、ユーザが、ライセンス購入初期画面に対して、ユーザID、クライアントID、およびパスワードを入力するのを待って、ステップS162からS163に進み、ライセンス取得処理の開始時にユーザが選択したコンテンツのコンテンツIDを取得し、ステップS164に進む。ステップS164では、クライアント1は、ユーザがライセンス購入初期画面に対して入力したユーザID、クライアントID、およびパスワードを取得し、ステップS165に進む。ステップS165では、クライアント1は、ライセンス選択画面要求メッセージに、ステップS163で取得したコンテンツIDと、ステップS164で取得したユーザID、クライアントID、およびパスワードを含め、インターネット2を介してライセンスサーバ4に送信する。そして、クライアント1は、ライセンスサーバ4からライセンス選択画面が送信されてくるのを待って、ステップS165からS166に進み、そのライセンス選択画面を受信して表示し、ステップS167に進む。

#### 【0169】

ステップS167では、クライアント1は、ユーザがライセンスを重複して購入することを防止するための重複購入防止処理を行い、その重複購入防止処理からリターンすると、ステップS168に進む。なお、ステップS167の重複購入防止処理の詳細については、後述する。

#### 【0170】

そして、ステップS168では、クライアント1は、ユーザが入力部26を操作することにより、ライセンス選択画面において購入するライセンスを選択し、そのライセンスの購入の要求がされるのを待って、そのライセンスの購入を要求するライセンス購入要求メッセージに、ライセンスの購入によって利用するコンテンツのコンテンツID（ライセンス取得処理の開始時にユーザが選択したコンテンツのコンテンツID）を含め、インターネット2を介して、ライセンスサーバ4に送信する。

#### 【0171】

ライセンスサーバ4は、ステップS168でクライアント1が送信するライセンス購入要求メッセージを受信すると、ライセンス販売のためのトランザクショ

ンを開始し、クライアント1のユーザに問題等がない場合には、そのライセンスを、インターネット2を介して、クライアント1に送信してくる。そこで、クライアント1は、ステップS168からS169に進み、以下、ステップS169乃至S171において、図7のステップS69乃至S71における場合とそれぞれ同様の処理が行われる。

#### 【0172】

即ち、ステップS169では、クライアント1は、ライセンスサーバ4からライセンスが送信されてきたか否かを判定し、送信されてきたと判定した場合、ステップS170に進み、クライアント1は、そのライセンスを受信し、記憶部28に供給して記憶させ、ライセンス取得処理を終了する。この場合、クライアント1において、ライセンスを取得することができたので、そのライセンスを必要とするコンテンツを、そのライセンスで規定されている制限内で利用することが可能となる。

#### 【0173】

一方、ステップS169において、ライセンスサーバ4からライセンスが送信されてこないと判定された場合、ステップS71に進み、クライアント1は、図7のステップS71における場合と同様に、エラー処理を実行し、ライセンス取得処理を終了する。この場合、クライアント1において、ライセンスを取得することができなかったため、そのライセンスを必要とするコンテンツは利用することができない。

#### 【0174】

次に、図15のフローチャートを参照して、図14のステップS167で行われる重複購入防止処理について説明する。

#### 【0175】

図15の重複購入防止処理では、まず最初に、ステップS181において、ライセンスサーバ4からインターネット2を介して送信されてくるライセンスIDの照会要求のライセンスID照会要求メッセージを受信する。

#### 【0176】

即ち、クライアント1は、上述したように、図14のステップS165におい

て、ライセンス選択画面要求メッセージに、これから購入するライセンスによって利用するコンテンツのコンテンツIDを含めて、ライセンスサーバ4に送信するが、このライセンス選択画面要求メッセージを受信したライセンスサーバ4は、後述するように、そのライセンス選択画面要求メッセージに含まれるコンテンツIDのコンテンツの利用に必要なライセンスのライセンスIDを、そのライセンスIDの照会を要求するライセンスID照会要求メッセージに含めて、クライアント1に送信する。ステップS181では、クライアント1は、このようにしてライセンスサーバ4から送信されてくるライセンスID照会要求メッセージを受信する。

#### 【0177】

なお、あるコンテンツIDのコンテンツの利用に必要なライセンスは、複数存在する場合があるが、この場合、ライセンスサーバ4は、その複数のライセンスそれぞれのライセンスIDの照会を要求するライセンスID照会要求メッセージを、クライアント1に送信する。

#### 【0178】

その後、ステップS181からS182に進み、クライアント1は、図9のステップS82における場合と同様に、ライセンスID照会要求メッセージにしたがい、そのライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有しているかどうかを判定する。

#### 【0179】

なお、上述したように、ライセンスサーバ4からクライアント1に送信されてくるライセンスID照会要求メッセージが、複数のライセンスIDの照会を要求するものである場合があるが、この場合、ステップS182では、その複数のライセンスIDそれぞれについて、そのライセンスIDのライセンスと重複するライセンスをクライアント1が有しているかどうか判定される。

#### 【0180】

ステップS182において、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有していないと判定された場合、ステップS183およびS184をスキップして、図14のステップS168にリターンする。



**【0181】**

この場合、図14のステップS168以降の処理が行われ、これにより、クライアント1では、基本的に、図14のステップS170で、ライセンスサーバ4から送信されてくるライセンスが受信されるので、ユーザはライセンスを購入することができる。

**【0182】**

一方、ステップS182において、ライセンスID照会要求メッセージに含まれるライセンスIDのライセンスと重複するライセンスを有していると判定された場合、ステップS183に進み、クライアント1は、図9のステップS87における場合と同様に、購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複している旨の重複メッセージを表示し、これにより、重複するライセンスを購入しようとしていることを、クライアント1のユーザに報知して、ステップS184に進む。

**【0183】**

ステップS184では、クライアント1は、ユーザが、ライセンスを購入する購入操作を行ったかどうかを判定する。

**【0184】**

ステップS184において、購入操作が行われていないと判定された場合、即ち、ステップS183で、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知されたユーザが、ライセンスの購入を取り止めた場合、図15の重複購入防止処理を終了し、さらに、図14のライセンス取得処理も終了する。

**【0185】**

従って、この場合、ライセンスの購入は行われないので、ユーザが、重複するライセンスを購入することを防止することができる。

**【0186】**

一方、ステップS184において、購入操作が行われたと判定された場合、即ち、ステップS183で、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知したのにもかかわらず、ユーザが、その重複するライセンスを購入する意思表示としての購入操作を行った場合、図14のステップS168にリターンする。

## 【0187】

この場合、図14のステップS168以降の処理が行われ、これにより、クライアント1では、基本的には、図14のステップS170で、ライセンスサーバ4から送信されてくるライセンスが受信される。即ち、この場合、ユーザは、既に有するライセンスと重複するライセンスを購入することとなる。しかしながら、いまの場合は、ユーザに、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知し、それでも、ユーザが、その重複するライセンスを購入した場合であるから、特に問題はない。

## 【0188】

次に、図16のフローチャートを参照して、クライアント1が行う図14のライセンス取得処理に対応して実行されるライセンスサーバ4のライセンス提供処理について説明する。

## 【0189】

ライセンスサーバ4では、ステップS201乃至S205において、図12のステップS101乃至S105における場合とそれぞれ同様の処理が行われる。

## 【0190】

即ち、ライセンスサーバ4は、ステップS201において、クライアント1よりアクセスを受けるまで待機し、アクセスを受けたとき、ステップS202に進み、アクセスしてきたクライアント1に、ライセンス購入初期画面を送信し、そのライセンス購入初期画面に対して、クライアント1が図14のステップS165で送信してくるユーザID、クライアントID、パスワード、およびコンテンツIDを含むライセンス選択画面要求メッセージを受信する。

## 【0191】

そして、ライセンスサーバ4は、ステップS202からS203に進み、課金サーバ5にアクセスし、ユーザID、クライアントID、およびパスワードに対応するユーザの与信処理を要求し、ステップS204に進む。

## 【0192】

ステップS204では、ライセンスサーバ4は、課金サーバ5から与信結果が送信されてくるのを待って受信し、その与信結果が、ライセンスを付与すること

を許容するものであるか否かを判定する。ステップS204において、与信結果が、ライセンスを付与することを許容するものでないと判定された場合、ステップS213に進み、図12のステップS112における場合と同様に、エラー処理が行われ、ライセンス提供処理を終了する。

#### 【0193】

また、ステップS204において、与信結果が、ライセンスを付与することを許容するものであると判定された場合、ステップS205に進み、ライセンスサーバ4は、クライアント1から図14のステップS165でライセンス選択画面要求メッセージが送信されてくるのを待って、そのライセンス選択画面要求メッセージを受信し、そのライセンス選択画面要求メッセージに含まれるコンテンツIDのコンテンツを利用するのに必要なライセンスを選択するライセンス選択画面(図11A)を構成して、インターネット2を介して、クライアント1に送信する。

#### 【0194】

その後、ステップS206に進み、ライセンスサーバ4は、クライアント1が図14のステップS167で行う重複購入防止処理に対応する重複販売防止処理を行い、その重複販売防止処理からリターンすると、ステップS207に進む。なお、ステップS206の重複販売防止処理の詳細については、後述する。

#### 【0195】

ステップS207では、ライセンスサーバ4は、クライアント1が図14のステップS168で送信するライセンス購入要求メッセージが送信されてきたかどうかを判定する。ステップS207において、クライアント1からライセンス購入要求メッセージが送信されてこないと判定された場合、即ち、クライアント1において、例えば、図14のステップS167の重複購入防止処理が行われることにより、重複するライセンスの購入を防止するために、図14のライセンス取得処理が終了された場合、ライセンスサーバ4は、ライセンス提供処理を終了する。

#### 【0196】

また、ステップS207において、クライアント1からライセンス購入要求メ

ッセージが送信されてきたと判定された場合、ステップS 2 0 8に進み、ライセンスサーバ4は、そのライセンス購入要求メッセージを受信し、ステップS 2 0 9に進む。

#### 【0 1 9 7】

ステップS 2 0 9乃至S 2 1 2では、図1 2のステップS 1 0 8乃至S 1 1 1における場合とそれぞれ同様の処理が行われる。

#### 【0 1 9 8】

即ち、ステップS 2 0 9では、ライセンスサーバ4は、ステップS 2 0 8で受信したライセンス購入要求メッセージで要求されているライセンスを、記憶部2 8に記憶されているライセンスの中から選択し、ステップS 2 1 0に進む。ステップS 2 1 0では、ライセンスサーバ4は、記憶部2 8に記憶されているライセンスの中から選択したライセンスを、クライアント1に送信し、ステップS 2 1 1に進む。ステップS 2 1 1では、ライセンスサーバ4は、ステップS 2 1 0で送信したライセンスのライセンスIDを、ステップS 2 0 2で受信したライセンス選択画面要求メッセージに含まれるユーザID、クライアントID、およびパスワードと対応付け、記憶部2 8に供給して記憶させ、ステップS 2 1 2に進む。ステップS 2 1 2では、ライセンスサーバ4は、課金処理を実行し、ライセンス提供処理を終了する。

#### 【0 1 9 9】

次に、図1 7のフローチャートを参照して、ライセンスサーバ4が図1 6のステップS 2 0 6で行う重複販売防止処理について説明する。

#### 【0 2 0 0】

重複販売防止処理では、ライセンスサーバ4は、まず最初に、ステップS 2 3 1において、図1 6のステップS 2 0 2で受信した、クライアント1からのライセンス選択画面要求メッセージに含まれるコンテンツIDのコンテンツを利用するのに必要なライセンスのライセンスID、即ち、ライセンス選択画面要求メッセージに含まれるコンテンツIDを有するライセンスIDを検索し、ステップS 2 3 2に進む。

#### 【0 2 0 1】

ステップS232では、ライセンスサーバ4は、ステップS231で検索したライセンスIDの照会を要求するライセンスID照会要求メッセージを、クライアント1に送信し、リターンする。

#### 【0202】

以上の図14乃至図17で説明したように、クライアント1とライセンスサーバ4それぞれにおいて、ライセンスの購入と販売のためのトランザクションが開始される前に、重複購入防止処理と重複販売防止処理を行うことによっても、クライアント1のユーザが重複するライセンスを購入することを防止することができる。

#### 【0203】

次に、上述の場合においては、クライアント1がライセンスサーバ4に要求したライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかを、クライアント1において判定するようにしたが、クライアント1がライセンスサーバ4に要求したライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかは、ライセンスサーバ4において判定し、クライアント1では、そのライセンスサーバ4による判定結果に対応して、ライセンスサーバ4に要求したライセンスがクライアント1が既に有するライセンスと重複する旨を報知するようにすることも可能である。

#### 【0204】

即ち、図18は、クライアント1が行うライセンス取得処理の第3実施の形態を示すフローチャートである。

#### 【0205】

図18のライセンス取得処理では、ステップS261乃至S271において、基本的に、図7のステップS61乃至S71における場合とそれぞれ同様の処理が行われる。但し、図18のステップS268では、図7のステップS68で行われるのとは異なる重複購入防止処理が行われる。

#### 【0206】

そこで、図19のフローチャートを参照して、図18のステップS268で行われる重複購入防止処理について説明する。

## 【0207】

図18の重複購入防止処理では、まず最初に、ステップS281において、クライアント1は、ライセンスサーバ4からインターネット2を介して購入レスポンスメッセージが送信されてくるのを待って、その購入レスポンスメッセージを受信する。

## 【0208】

即ち、本実施の形態では、ライセンスサーバ4は、クライアント1からライセンス購入要求メッセージを受信すると、後述する図20のステップS307で行う重複販売防止処理において、クライアント1のユーザが購入しようとしているライセンスが、そのクライアント1が既に有するライセンスと重複しているかどうかを判定し、その判定結果に応じて、ライセンスの販売の拒否または許可を表す購入レスポンスメッセージを、ライセンス購入要求メッセージに対するレスポンスとしてクライアント1に返す。ステップS281では、このようにしてライセンスサーバ4から送信されてくる購入レスポンスメッセージが受信される。

## 【0209】

クライアント1は、ステップS281で購入レスポンスメッセージを受信した後、ステップS282に進み、購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表しているかどうかを判定する。ステップS282において、購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表していないと判定された場合、即ち、購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の許可を表している場合、ステップS283およびS284をスキップして、ステップS285に進み、クライアント1は、図18のステップS267で、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入を確認するライセンス購入確認メッセージを、インターネット2を介してライセンスサーバ4に送信し、図18のステップS269にリターンする。

## 【0210】

ライセンス購入確認メッセージを受信したライセンスサーバ4は、後述するように、クライアント1が図18のステップS267でライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスを送信してくるので、クライアント1は、図1

8のステップS270で、そのライセンスを受信する。

#### 【0211】

一方、ステップS282において、クライアント1がステップS281で受信したライセンスサーバ4からの購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表しているとは判定された場合、ステップS283に進み、クライアント1は、出力部27（図2）のディスプレイに、購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複している旨の重複メッセージを表示する。

#### 【0212】

即ち、ライセンスサーバ4は、後述するように、クライアント1がライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定し、重複する場合には、ライセンスの販売の拒否を表す購入レスポンスメッセージを、クライアント1に送信し、重複しない場合には、ライセンスの販売の許可を表す購入レスポンスメッセージを、クライアント1に送信する。

#### 【0213】

従って、購入レスポンスメッセージが、ライセンスの販売の拒否を表している場合は、クライアント1において購入しようとしているライセンスが既に有するライセンスと重複している場合であるから、クライアント1は、ステップS283において、図9のステップS87における場合と同様に、その旨を表す重複メッセージを表示し、これにより、重複するライセンスを購入しようとしていることを、クライアント1のユーザに報知する。

#### 【0214】

クライアント1は、ステップS283において重複メッセージを表示した後、ステップS284に進み、クライアント1は、ユーザが、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスを購入する購入操作を行ったかどうかを判定する。

#### 【0215】

ステップS284において、購入操作が行われていないとは判定された場合、即ち、ステップS283で、重複するライセンスを購入しようとしていることを報

知されたユーザが、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入を取り止めた場合、図19の重複購入防止処理を終了し、さらに、図18のライセンス取得処理も終了する。

#### 【0216】

従って、この場合、ユーザが、最初に、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入は行われないので、ユーザが、重複するライセンスを購入することを防止することができる。

#### 【0217】

一方、ステップS284において、購入操作が行われたと判定された場合、即ち、ステップS283で、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知したのにもかかわらず、ユーザが、その重複するライセンスを購入する意思表示としての購入操作を行った場合、ステップS285に進み、上述したように、クライアント1は、ライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスの購入を確認するライセンス購入確認メッセージを、インターネット2を介してライセンスサーバ4に送信し、図18のステップS269にリターンする。

#### 【0218】

この場合、上述したように、ライセンス購入確認メッセージを受信したライセンスサーバ4は、クライアント1がライセンス購入要求メッセージによって要求したライセンスを送信してくるので、クライアント1は、図18のステップS270で、そのライセンスを受信する。即ち、この場合、ユーザは、既に有するライセンスと重複するライセンスを購入することとなる。しかしながら、いまの場合は、ユーザに、重複するライセンスを購入しようとしていることを報知し、それでも、ユーザが、その重複するライセンスを購入した場合であるから、特に問題はない。

#### 【0219】

次に、図20のフローチャートを参照して、クライアント1が行う図18のライセンス取得処理に対応して実行されるライセンスサーバ4のライセンス提供処理について説明する。

#### 【0220】



図20のライセンス提供処理では、ステップS301乃至S312において、基本的に、図12のステップS101乃至S112における場合とそれぞれ同様の処理が行われる。但し、図20のステップS307では、図12のステップS107で行われるのとは異なる重複販売防止処理が行われる。

#### 【0221】

即ち、図20のステップS307では、ライセンスサーバ4は、クライアント1から購入の要求があったライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定し、その判定結果を、購入レスポンスメッセージとして、クライアント1に返すようになっている。

#### 【0222】

従って、この場合、ライセンスサーバ4では、クライアント1から購入の要求があったライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定するために、クライアント1が購入したライセンスの一覧が必要となる。

#### 【0223】

ところで、図12のステップS110に対応する図20のステップS310では、ライセンスサーバ4は、クライアント1のユーザが購入したライセンスのライセンスIDと、そのクライアント1から送信されてきたユーザID、クライアントID、およびパスワードと対応付け、記憶部28（図2）に記憶させる。

#### 【0224】

図21は、ライセンスサーバ4の記憶部28において、ライセンスIDと、ユーザID、クライアントID、およびパスワードとが対応付けて登録されるユーザ管理テーブルを示している。

#### 【0225】

図21において、ユーザ管理テーブルは、例えば、その左からユーザIDの欄、クライアントIDの欄、パスワードの欄、購入LIDリストの欄が配置されて構成される。図20のステップS310では、ライセンスサーバ4は、ユーザ管理テーブルから、クライアント1から送信されてきたユーザID、クライアントID、およびパスワードが登録されているエントリ（行）を検索し、そのエントリを注目エ

ントリとする。なお、ユーザ管理テーブルに、クライアント1から送信されてきたユーザID、クライアントID、およびパスワードが登録されたエントリが存在しない場合には、ライセンスサーバ4は、クライアント1から送信されてきたユーザID、クライアントID、およびパスワードを登録したエントリを新たに生成し、注目エントリとする。そして、ライセンスサーバ4は、注目エントリの購入LIDリストの欄に、クライアント1に送信したライセンスIDを追加登録する。

#### 【0226】

従って、ユーザ管理テーブルには、ユーザID、クライアントID、およびパスワードによって特定されるクライアント1のユーザが過去に購入したライセンスのライセンスIDが登録されているから、ライセンスサーバ4では、ユーザ管理テーブルを参照することにより、クライアント1から購入の要求があったライセンスが、そのクライアント1が既に有する（購入した）ライセンスと重複するかどうかを判定することができる。

#### 【0227】

次に、図22のフローチャートを参照して、図20のステップS307で行われる重複販売防止処理について説明する。

#### 【0228】

ライセンスサーバ4は、まず最初に、ステップS331において、クライアント1からのライセンス購入要求メッセージによって要求されたライセンスのライセンスIDを取得し、ステップS332に進む。ステップS332では、ライセンスサーバ4は、クライアント1のユーザが過去に購入したライセンスのライセンスIDの照会を行う。即ち、ステップS332では、ライセンスサーバ4は、図21に示したユーザ管理テーブルから、クライアント1から送信されてきたユーザID、クライアントID、およびパスワードが登録されているエントリを注目エントリとして検索し、その注目エントリに登録されているライセンスIDを取得する。

#### 【0229】

その後、ステップS332からS333に進み、ライセンスサーバ4は、ステップS331で取得したライセンスIDのライセンスが、ステップS332で取得したライセンスIDのライセンスと重複するかどうか、即ち、クライアント1から

のライセンス要求メッセージによって要求されたライセンスが、クライアント1のユーザが過去に購入したライセンスと重複するかどうかを判定する。なお、ステップS333の判定処理は、図9のステップS82における場合と同様にして行うことができる。

#### 【0230】

ステップS333において、クライアント1からのライセンス要求メッセージによって要求されたライセンスが、クライアント1のユーザが過去に購入したライセンスと重複しないと判定された場合、ステップS334に進み、ライセンスサーバ4は、ライセンスの販売の許可を表す購入レスポンスメッセージを、クライアント1に送信し、ステップS336に進む。

#### 【0231】

また、ステップS333において、クライアント1からのライセンス要求メッセージによって要求されたライセンスが、クライアント1のユーザが過去に購入したライセンスと重複すると判定された場合、ステップS335に進み、ライセンスサーバ4は、ライセンスの販売の拒否を表す購入レスポンスメッセージを、クライアント1に送信し、ステップS336に進む。

#### 【0232】

ステップS336では、ライセンスサーバ4は、クライアント1からライセンス購入確認メッセージが送信されてきたかどうかを判定する。

#### 【0233】

ステップS336において、クライアント1からライセンス購入確認メッセージが送信されてこないと判定された場合、ライセンスサーバ4は、図22の重複販売防止処理を終了し、さらに、図20のライセンス提供処理も終了する。

#### 【0234】

従って、この場合、ライセンスサーバ4からクライアント1に対し、そのクライアント1が要求してきたライセンスは販売されない。

#### 【0235】

一方、ステップS336において、クライアント1からライセンス購入確認メッセージが送信されてきたと判定された場合、ライセンスサーバ4は、図20の

ステップS308にリターンする。

【0236】

従って、この場合、ライセンスサーバ4からクライアント1に対し、そのクライアント1が要求してきたライセンスが販売される。

【0237】

以上のように、ライセンスサーバ4において、クライアント1が要求したライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定し、その判定結果に対応して、クライアント1が要求したライセンスがクライアント1が既に有するライセンスと重複する旨を報知する場合においても、クライアント1のユーザが重複するライセンスを購入することを防止することができる。

【0238】

なお、上述の場合には、ライセンスサーバ4において、図21に示したユーザ管理テーブルを管理するようにしたが、ユーザ管理テーブルは、ライセンスサーバ4以外のサーバで管理するようにすることが可能である。

【0239】

即ち、図23は、図1のコンテンツ提供システムに、図21のユーザ管理テーブルを管理するユーザ管理サーバ6を設けたコンテンツ提供システムの一実施の形態の構成例を示している。

【0240】

図23のコンテンツ提供システムでは、クライアント1において、図18のライセンス取得処理が行われるとともに、ライセンスサーバ4において、図20のライセンス提供処理が行われる。但し、ライセンスサーバ4は、クライアント1のユーザが購入したライセンスのライセンスIDと、そのクライアント1についてのユーザID、クライアントID、およびパスワードとを、図21のユーザ管理テーブルに登録する図20のステップS310の処理を、ユーザ管理サーバ6とインターネット2を介して通信することにより、ユーザ管理サーバ6に行わせる。さらに、ライセンスサーバ4は、ユーザ管理テーブルから、クライアント1から送信されてきたユーザID、クライアントID、およびパスワードが登録されているエントリに登録されているライセンスIDを取得する図22のステップS332の処

理、並びにクライアント1からのライセンス購入要求メッセージによって要求されたライセンスが、ステップS 3 3 2で取得されたライセンスIDのライセンスと重複するかどうかを判定するステップS 3 3 3の処理も、ユーザ管理サーバ6とインターネット2を介して通信することにより、ユーザ管理サーバ6に行わせる。

#### 【0 2 4 1】

この場合も、ユーザが、重複したライセンスを購入することを防止することができる。

#### 【0 2 4 2】

なお、本実施の形態においては、ユーザが購入しようとしているライセンスが、既に購入しているライセンスと重複する場合には、ライセンスが重複する旨のメッセージを表示するようにしたが、この場合、さらに、どのような重複が生じているのかを報知するメッセージ（例えば、コンテンツを再生することができる期間が重複しているなど）を表示するようにすること等も可能である。

#### 【0 2 4 3】

ここで、本明細書において、CPU 2 1に各種の処理を行わせるためのプログラムを記述する処理ステップは、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいは個別に実行される処理（例えば、並列処理あるいはオブジェクトによる処理）も含むものである。

#### 【0 2 4 4】

また、プログラムは、1の装置により処理されるものであっても良いし、複数の装置によって分散処理されるものであっても良い。さらに、プログラムは、遠方の装置に転送されて実行されるものであっても良い。

#### 【0 2 4 5】

#### 【発明の効果】

以上の如く、本発明によれば、重複したライセンスの購入を防止することが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【図 1】

本発明を提供したコンテンツ提供システムの一実施の形態の構成例を示す図である。

【図2】

クライアント1のハードウェア構成例を示すブロック図である。

【図3】

ダウンロード処理を説明するフローチャートである。

【図4】

コンテンツ提供処理を説明するフローチャートである。

【図5】

ヘッダ情報付きのコンテンツデータのフォーマットを示す図である。

【図6】

再生処理を説明するフローチャートである。

【図7】

ライセンス取得処理の第1実施の形態を説明するフローチャートである。

【図8】

ライセンス（のデータ）のフォーマットを示す図である。

【図9】

ステップS68の重複購入防止処理の詳細を説明するフローチャートである。

【図10】

ライセンスリストを示す図である。

【図11】

ライセンス選択画面と重複メッセージを示す図である。

【図12】

ライセンス提供処理の第1実施の形態を説明するフローチャートである。

【図13】

ステップS107の重複販売防止処理の詳細を説明するフローチャートである。

【図14】

ライセンス取得処理の第2実施の形態を説明するフローチャートである。

**【図15】**

ステップS167の重複購入防止処理の詳細を説明するフローチャートである。

**【図16】**

ライセンス提供処理の第2実施の形態を説明するフローチャートである。

**【図17】**

ステップS206の重複販売防止処理の詳細を説明するフローチャートである。

**【図18】**

ライセンス取得処理の第3実施の形態を説明するフローチャートである。

**【図19】**

ステップS268の重複購入防止処理の詳細を説明するフローチャートである。

**【図20】**

ライセンス提供処理の第3実施の形態を説明するフローチャートである。

**【図21】**

ユーザ管理テーブルを示す図である。

**【図22】**

ステップS307の重複販売防止処理の詳細を説明するフローチャートである。

**【図23】**

本発明を提供したコンテンツ提供システムの他の実施の形態の構成例を示す図である。

**【符号の説明】**

1-1, 1-2 クライアント, 2 インターネット, 3 コンテンツサーバ, 4 ライセンスサーバ, 5 課金サーバ, 6 ユーザ管理サーバ,  
20 タイマ, 21 CPU, 22 ROM, 23 RAM, 24 暗号化復号部, 25 コーデック部, 26 入力部, 27 出力部, 28 記憶部, 29 通信部, 30 ドライブ, 31 バス, 32 入出力インタ

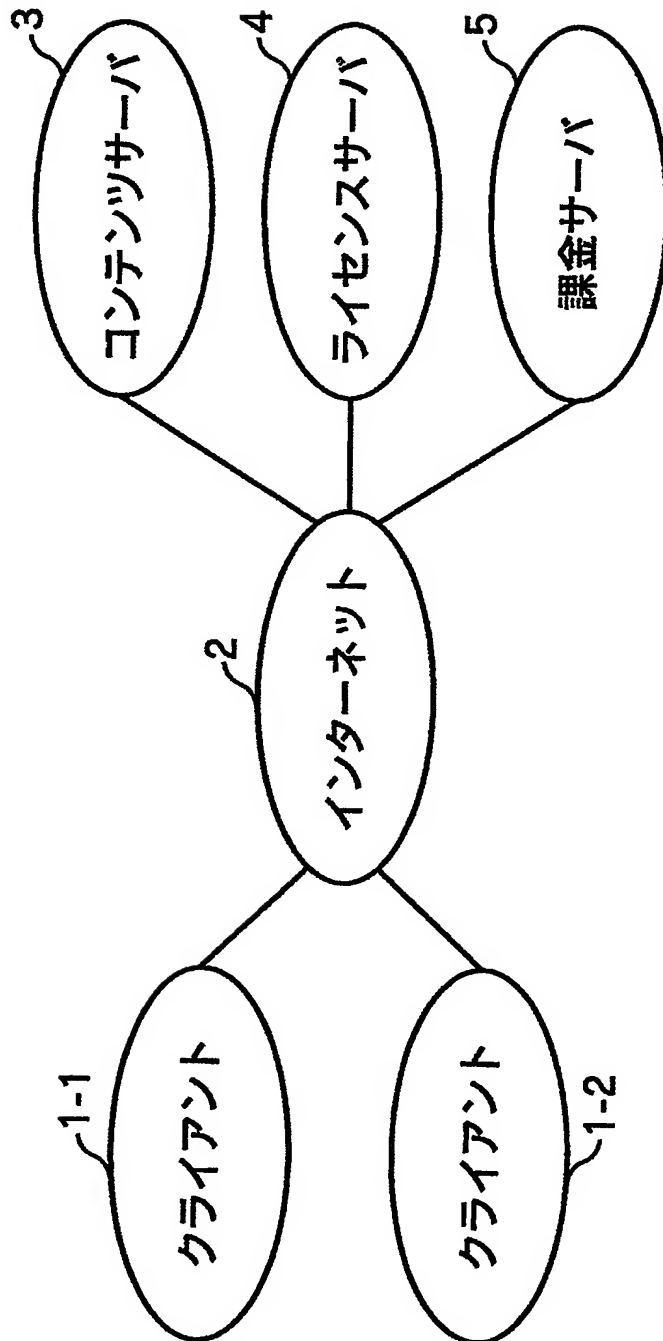
フェース, 41 磁気ディスク, 42 光ディスク, 43 光磁気ディスク,  
44 半導体メモリ, 51 購入ボタン, 51A乃至51C ボタン  
, 52 ダイアログ, 53 購入続行ボタン, 54 購入中止ボタン



【書類名】 図面

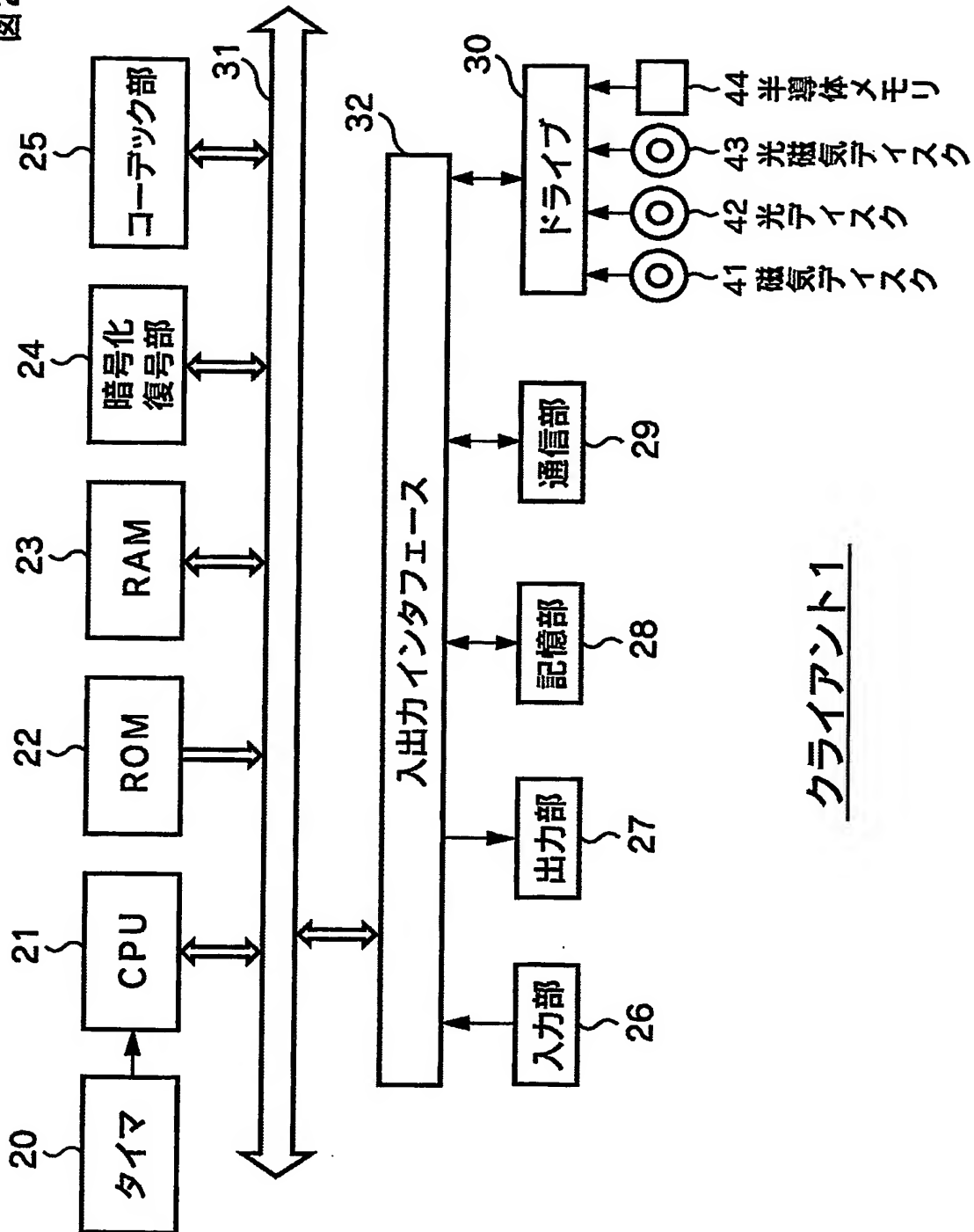
【図1】

図1



【図2】

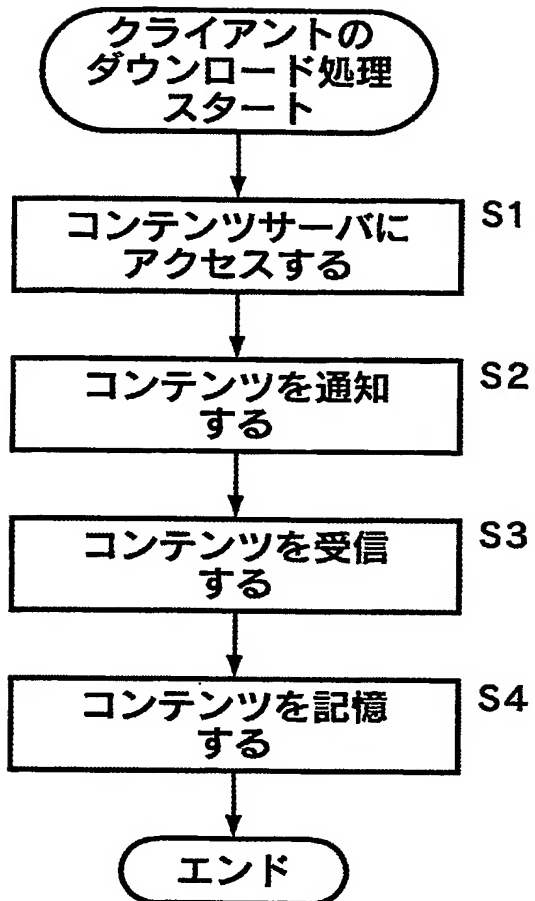
図2



クライアント1

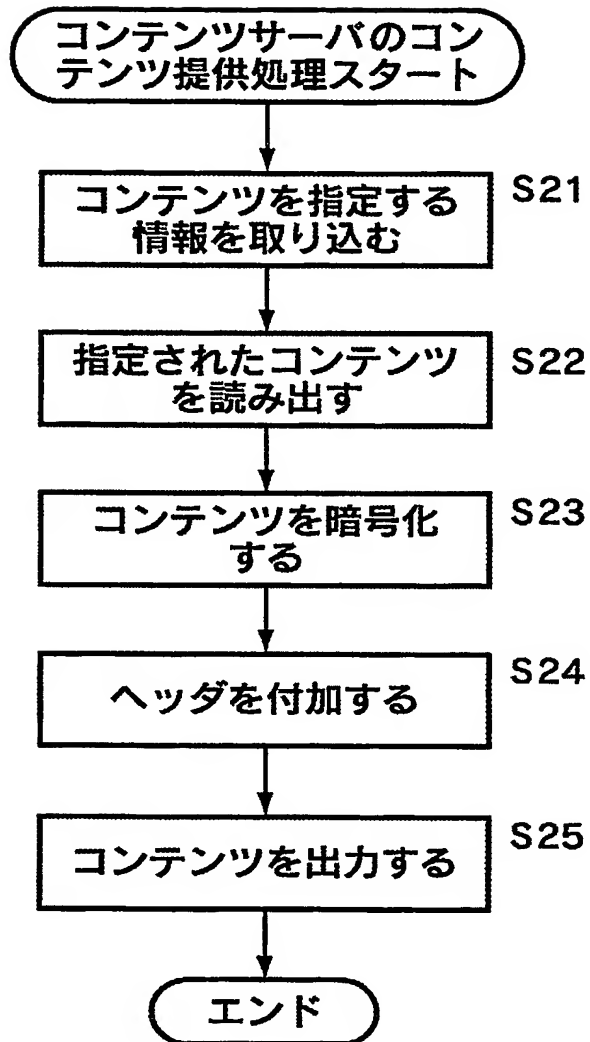
【図3】

図3



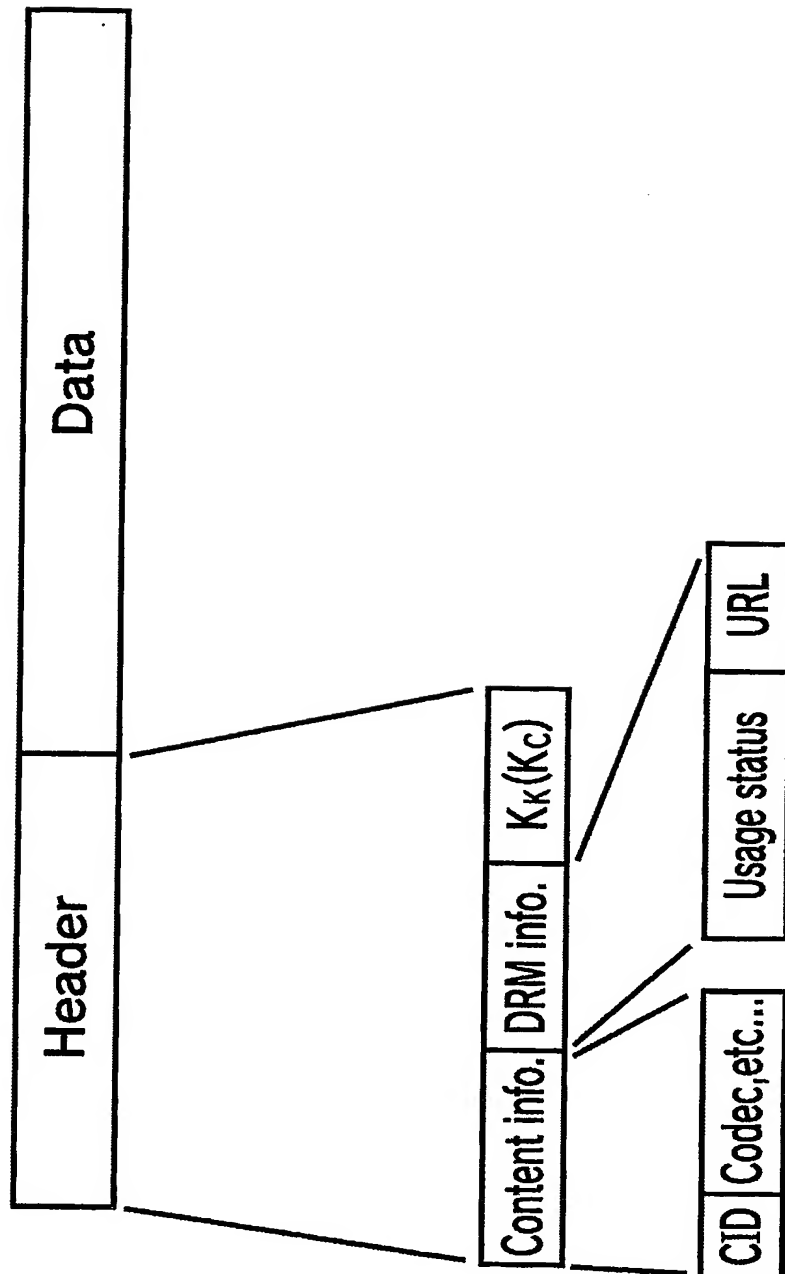
【図 4】

図 4



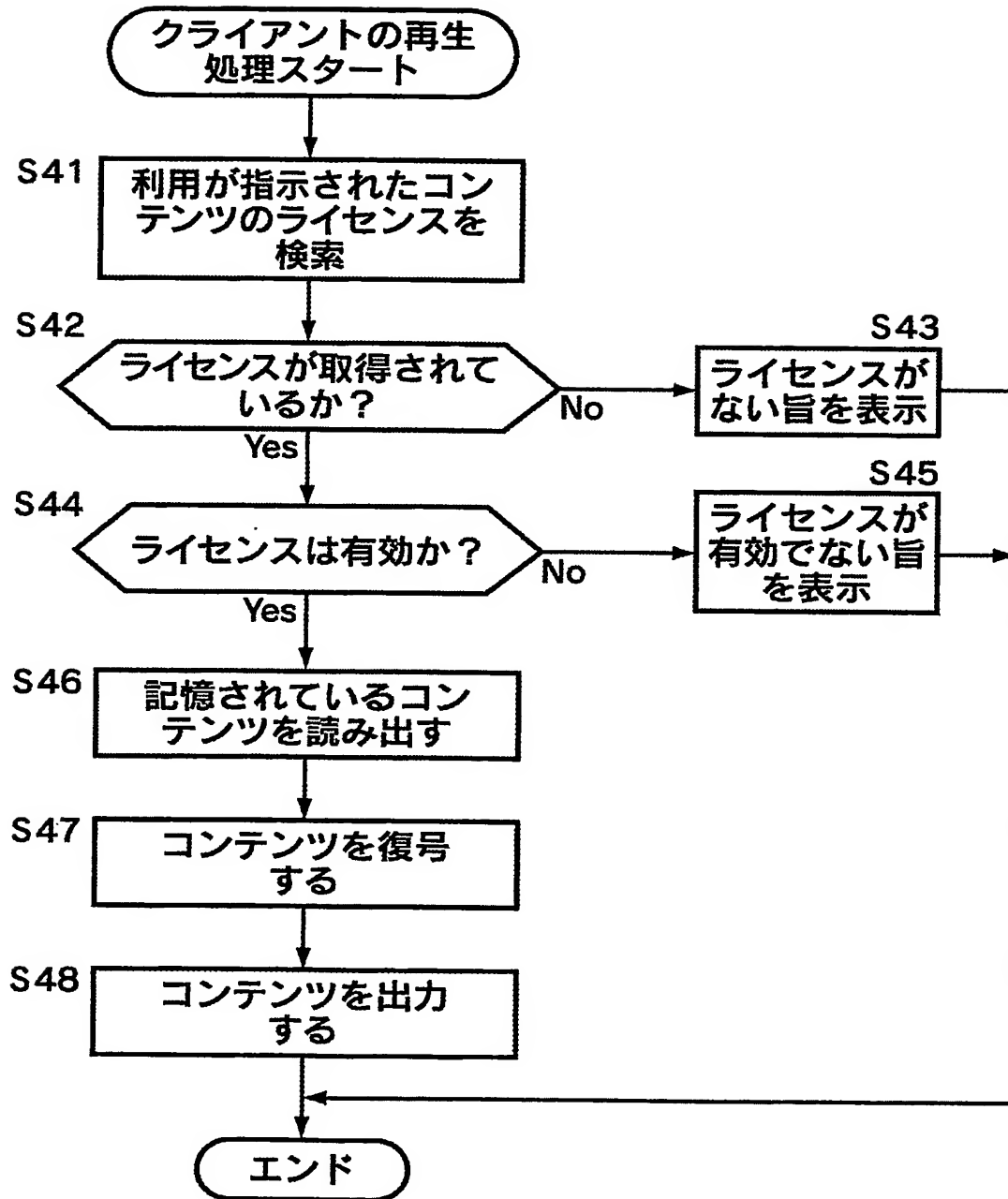
【図5】

図5



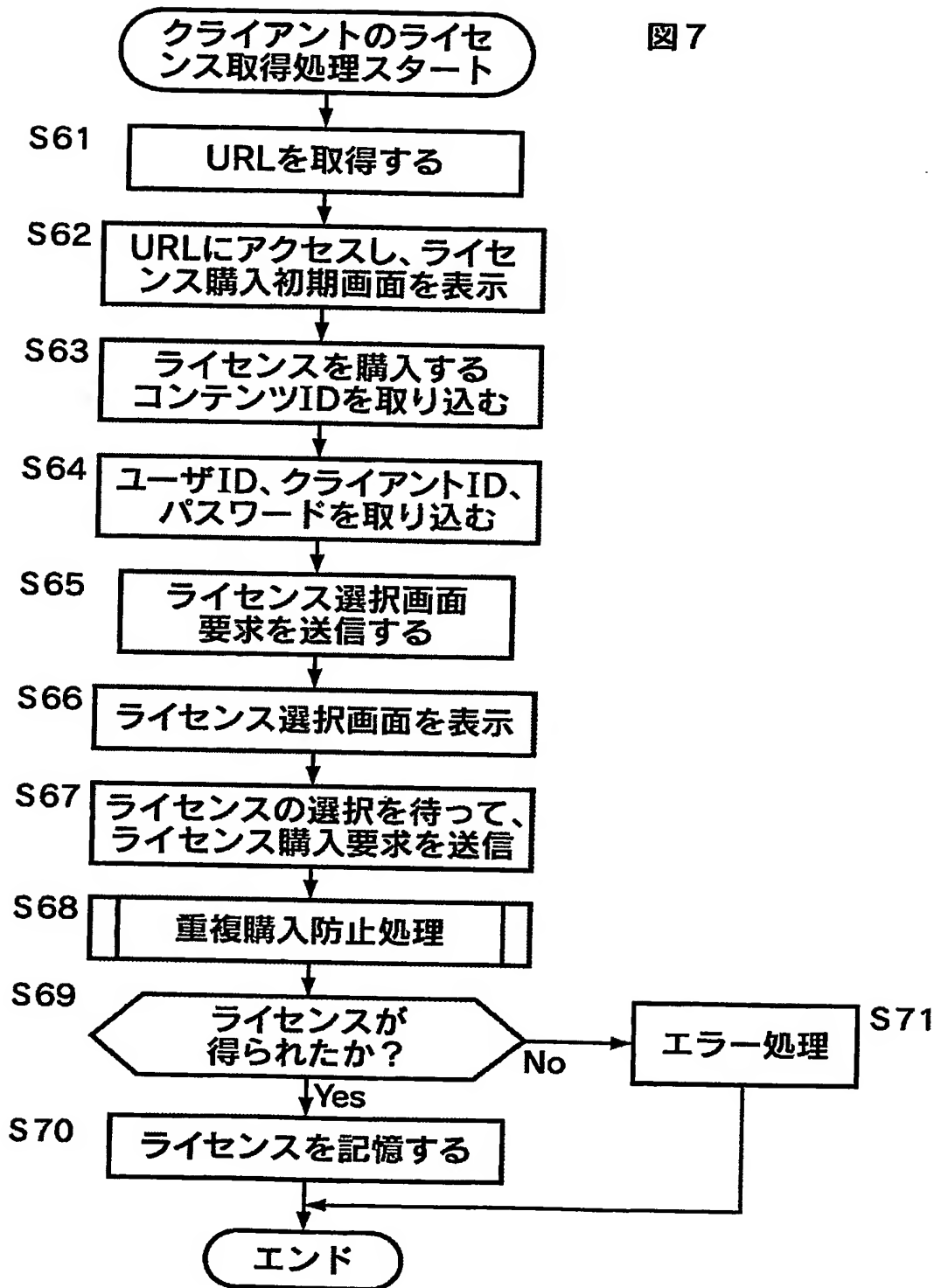
【図 6】

図 6



【図 7】

図 7



【図8】

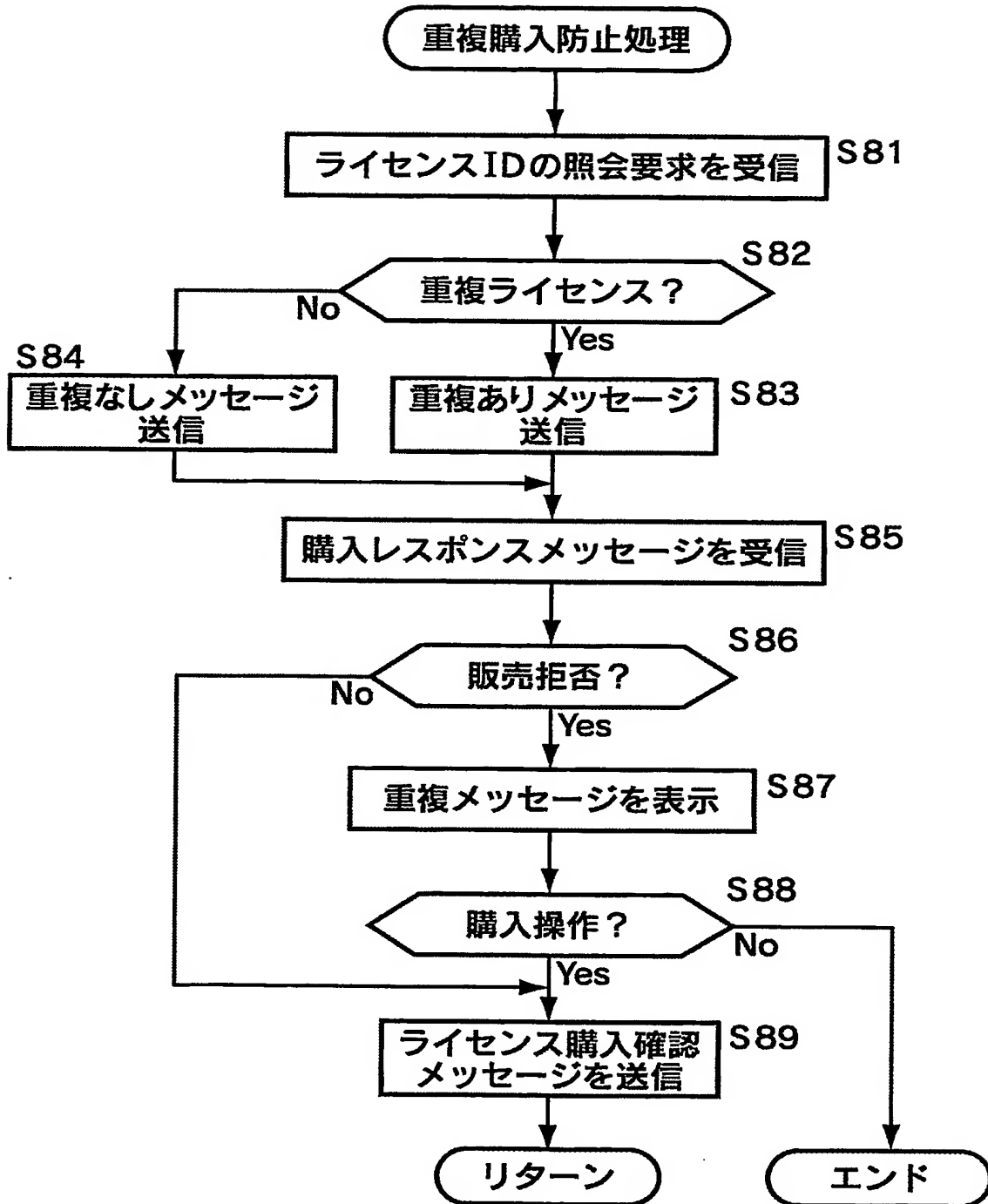
図8

コンテンツID	ライセンスID
視聴期間/回数	
視聴可能範囲(タイムコード)	
コピー制限(コピー先/回数/品質)	
視聴可能地域	
拡張制限	利用規則
鍵情報	



【図9】

図9



【図10】

図 10

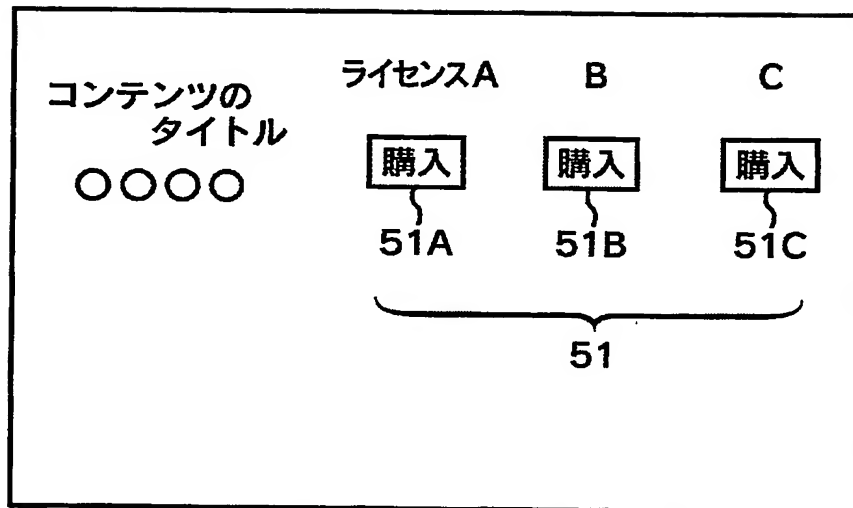
ライセンスリスト	
ライセンスID	鍵情報
⋮	⋮

} ライセンス

【図11】

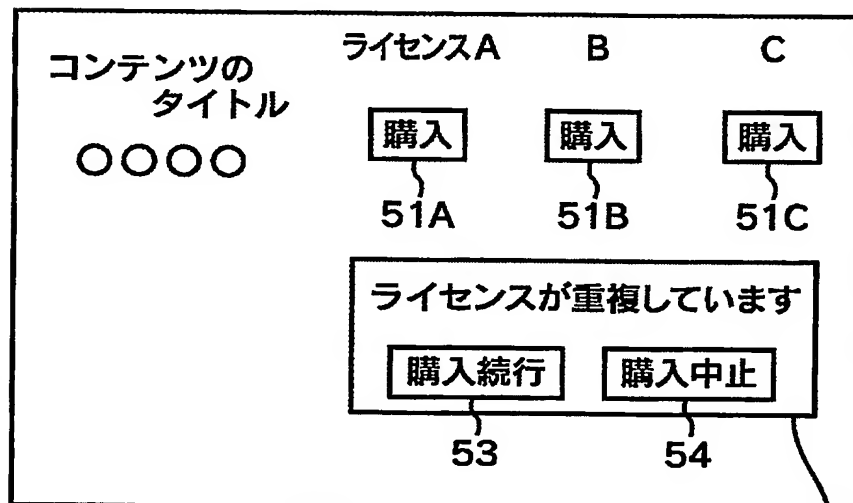
図11

図11A



ライセンス選択画面

図11B

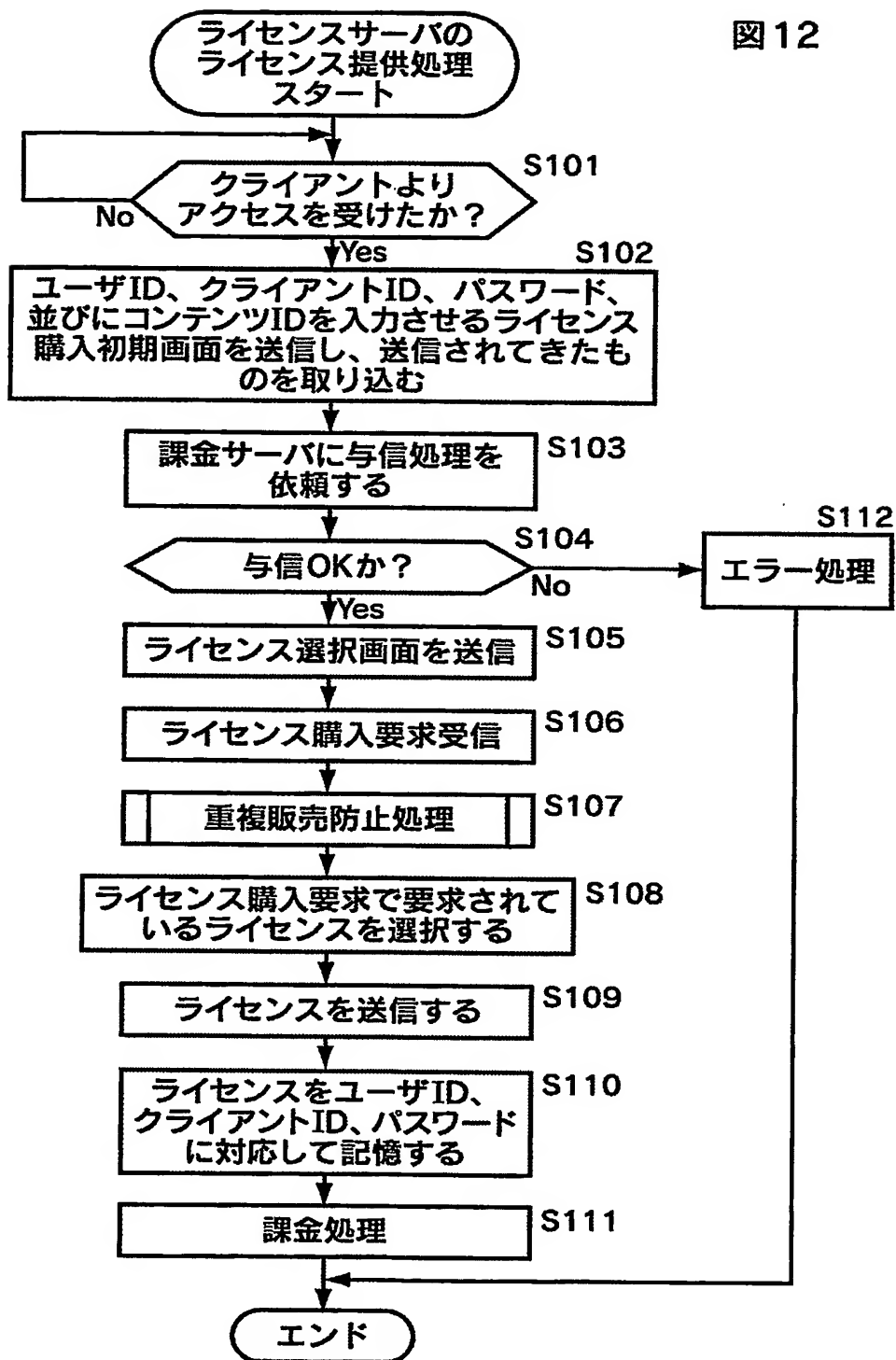


ライセンス選択画面

52 ダイアログ

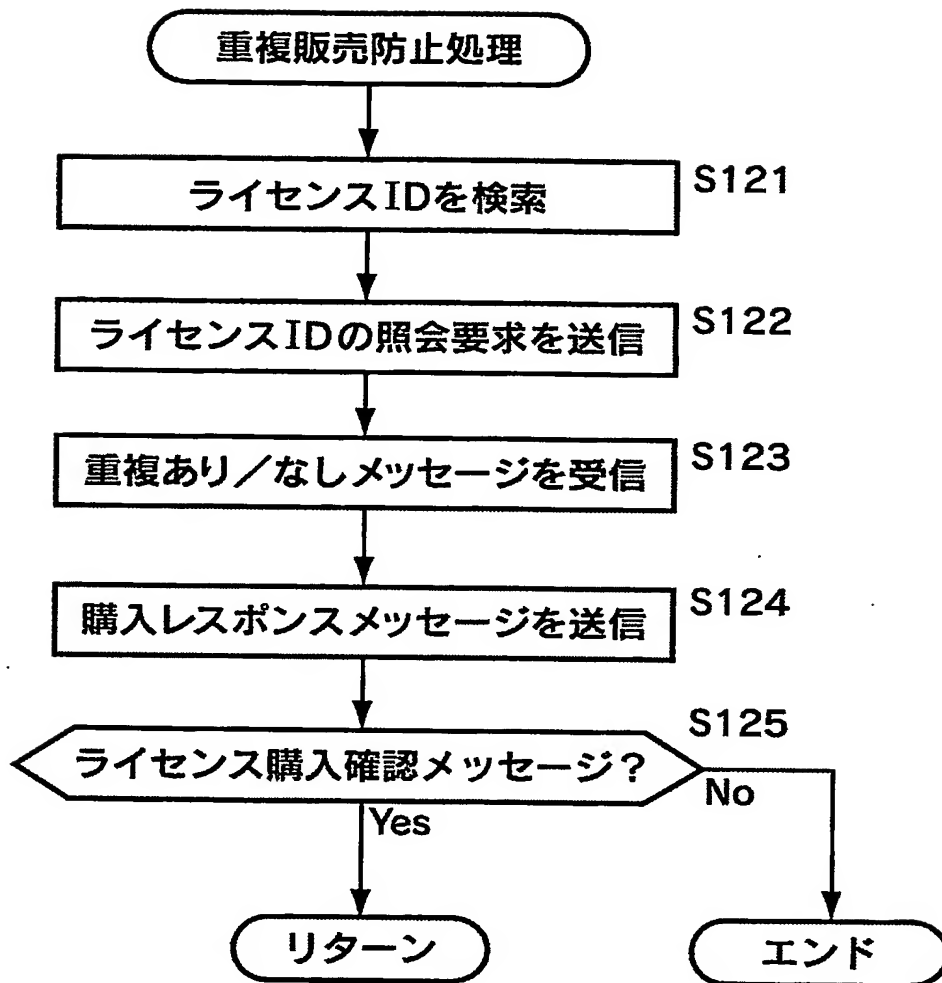
【図12】

図12



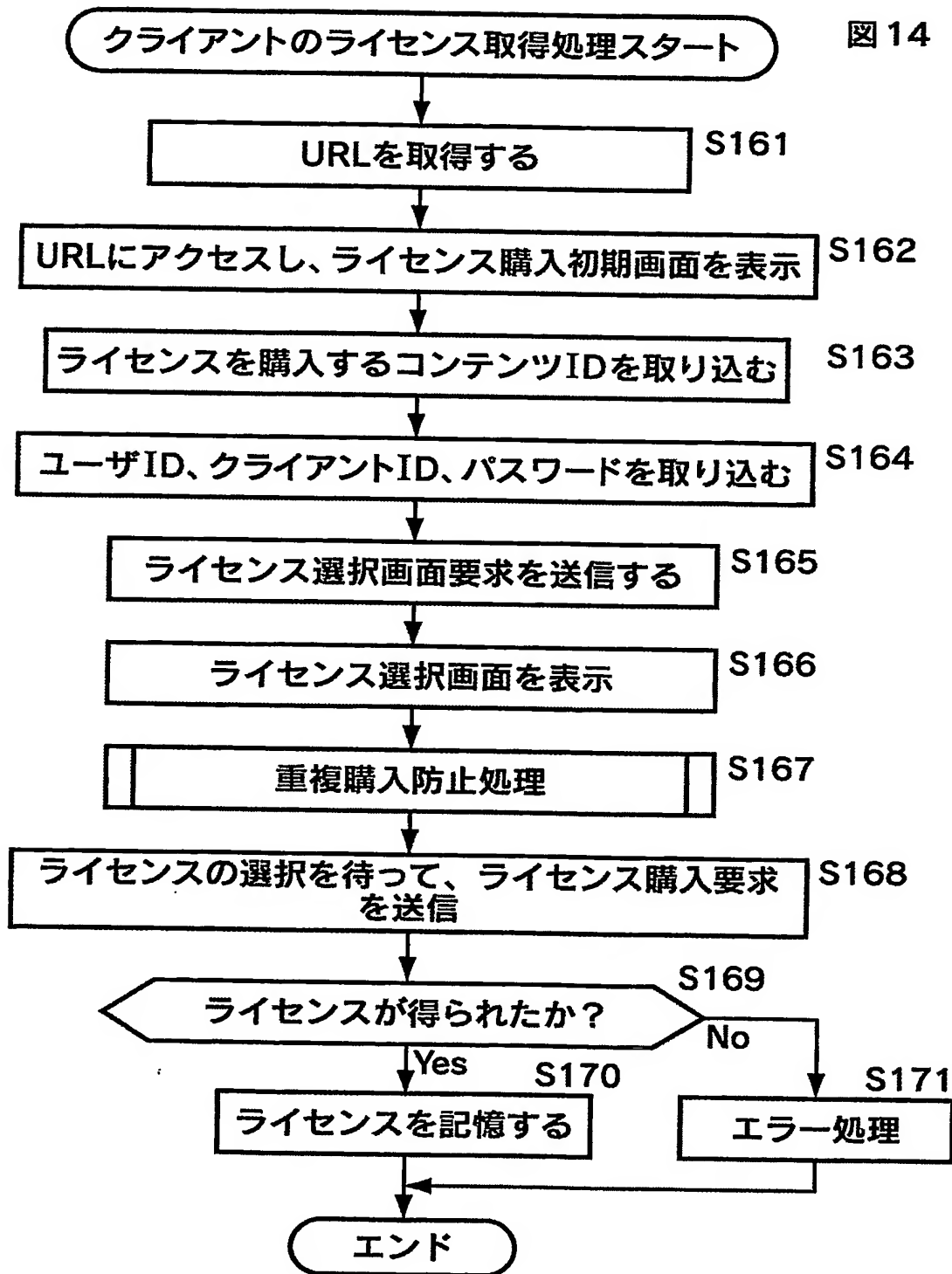
【図13】

図13



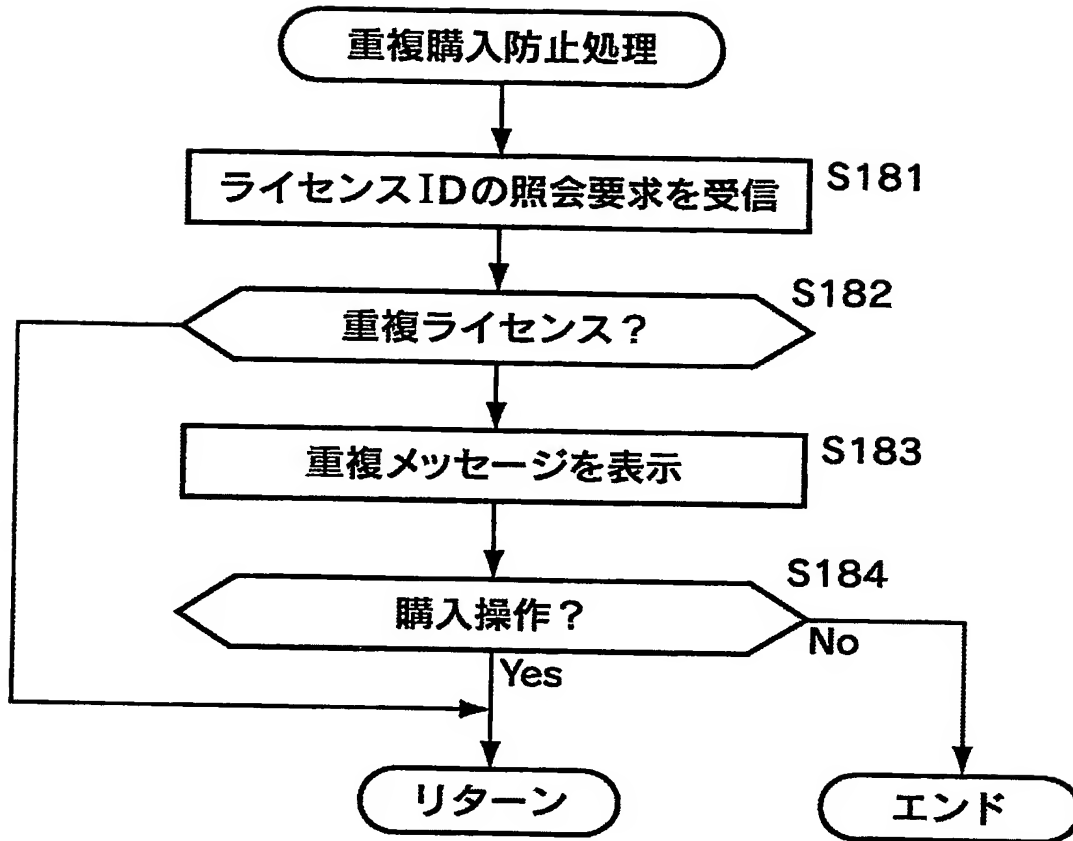
【図14】

図14



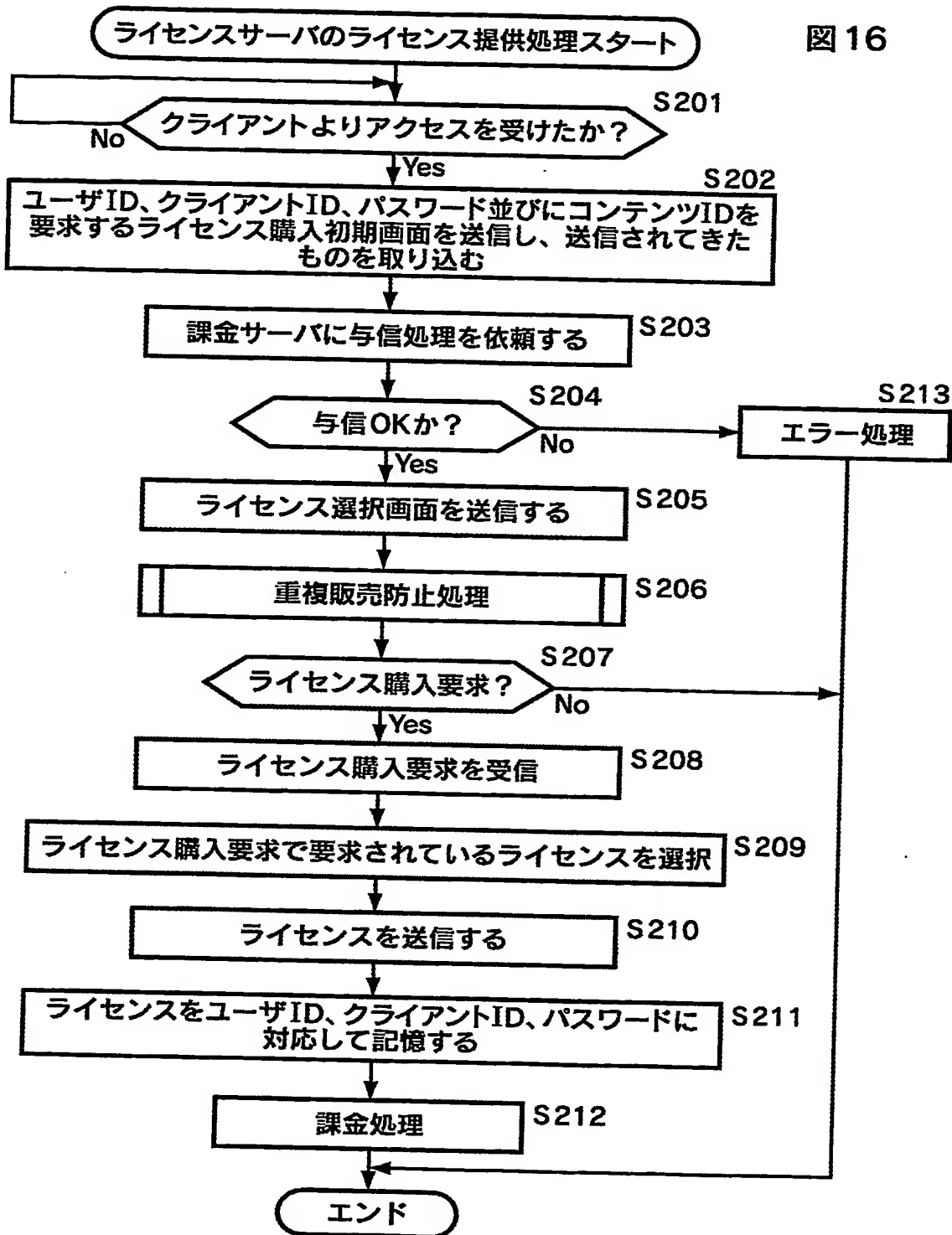
【図15】

図15



【図16】

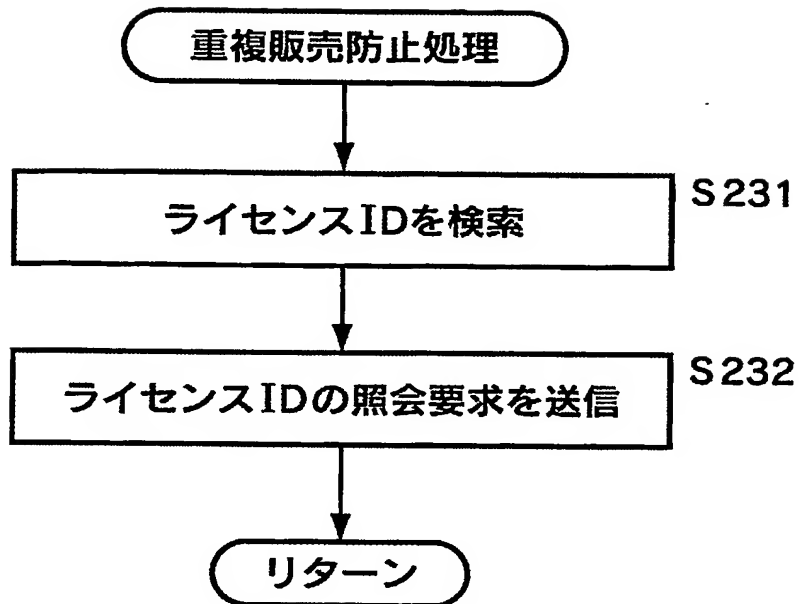
図16





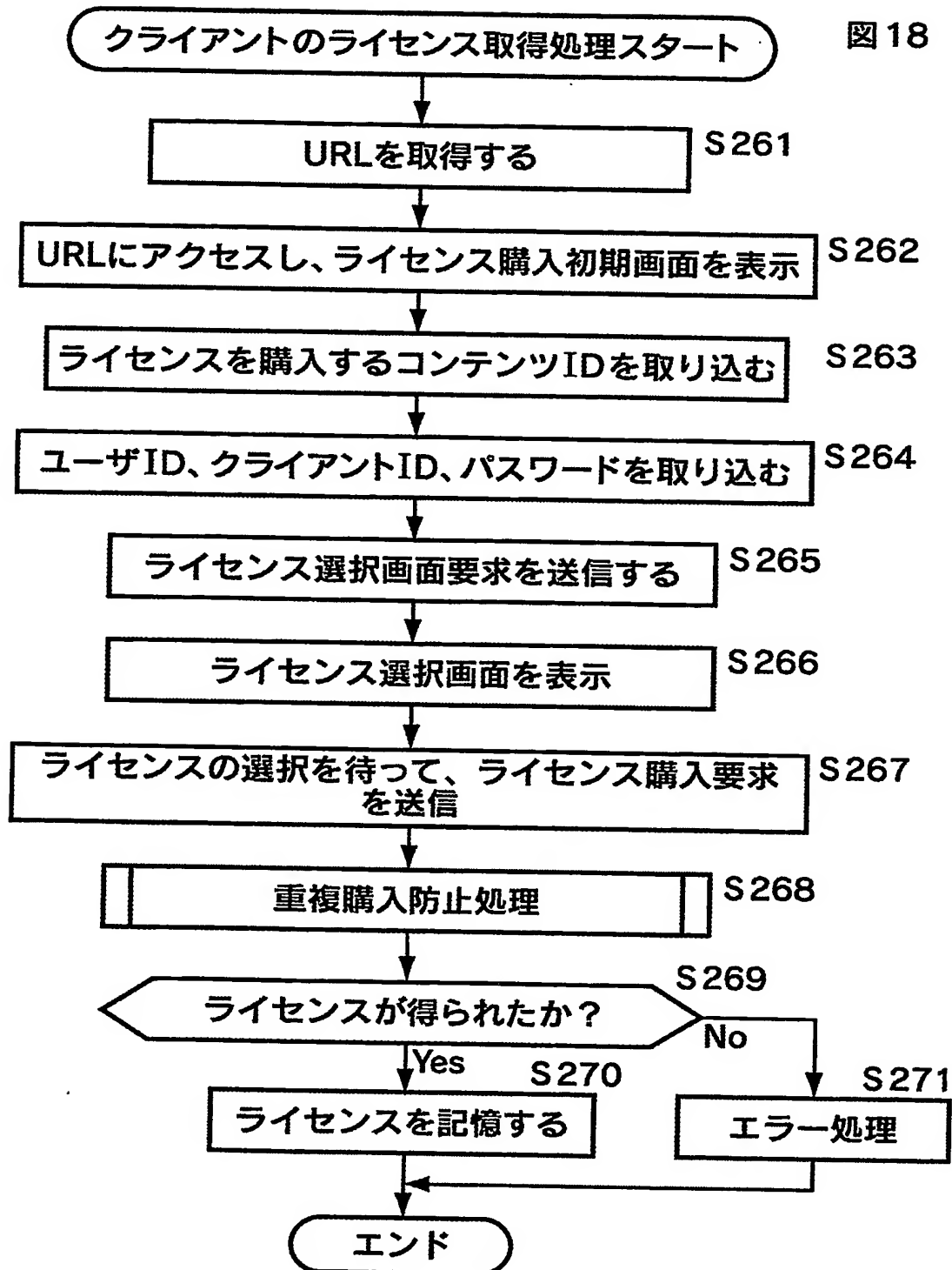
【図17】

図17



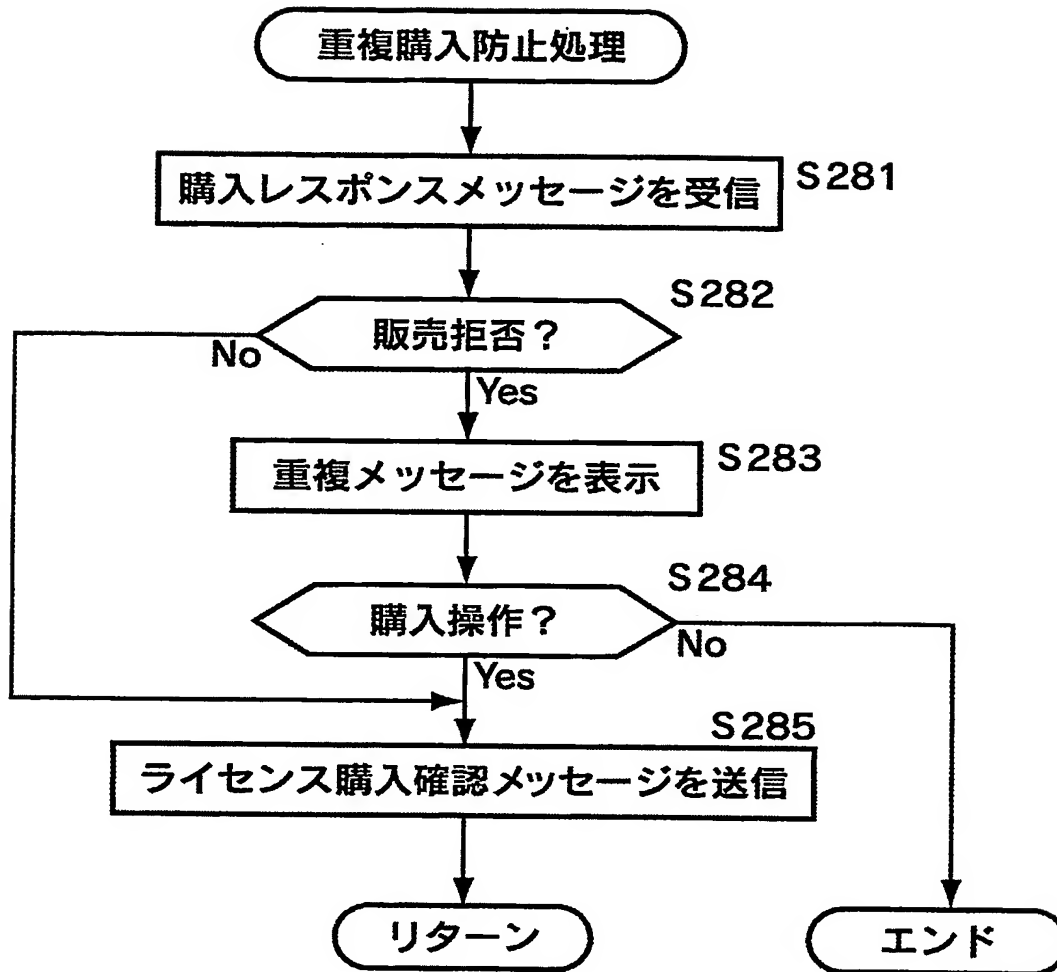
【図18】

図18



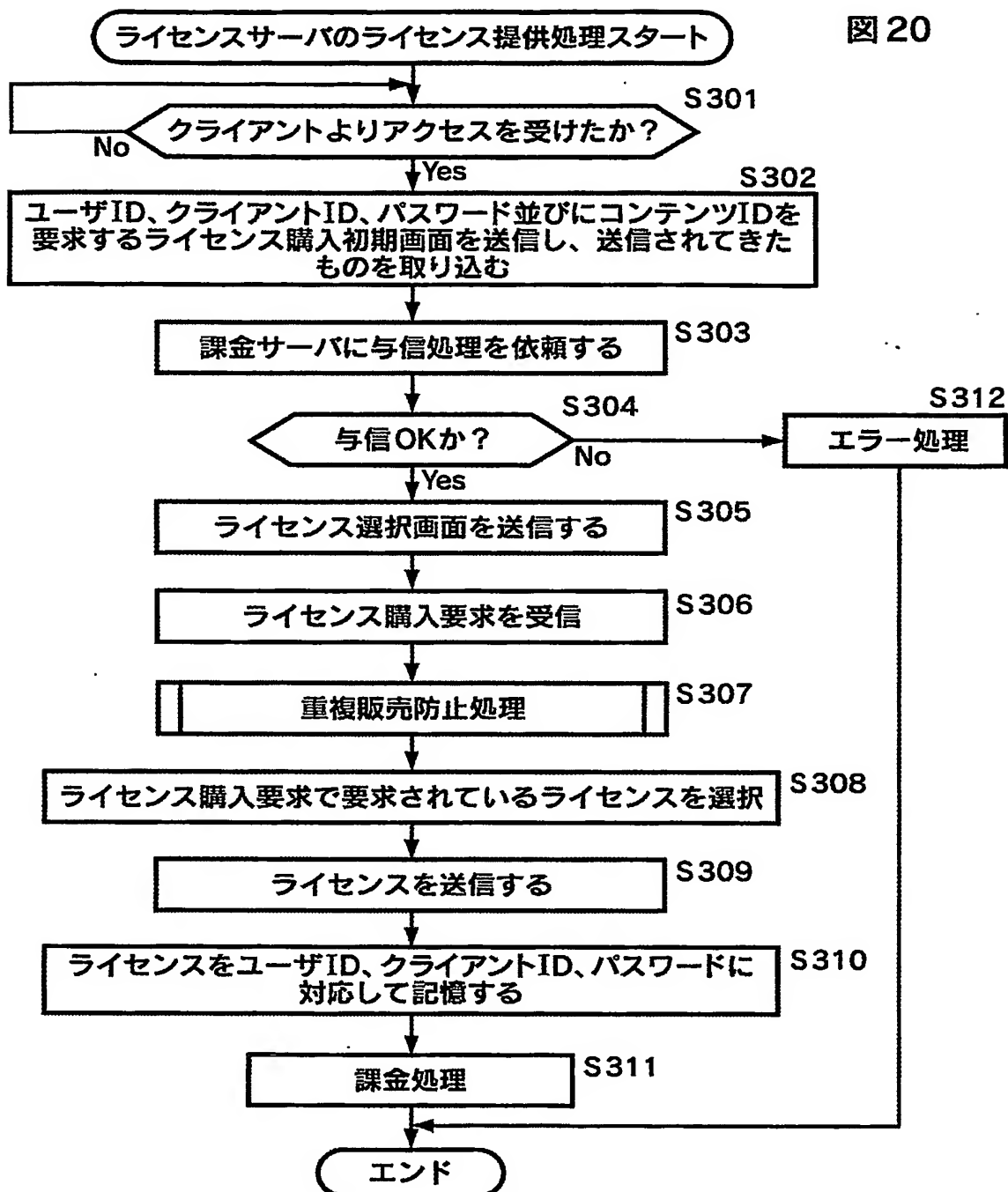
【図19】

図 19



【図20】

図20



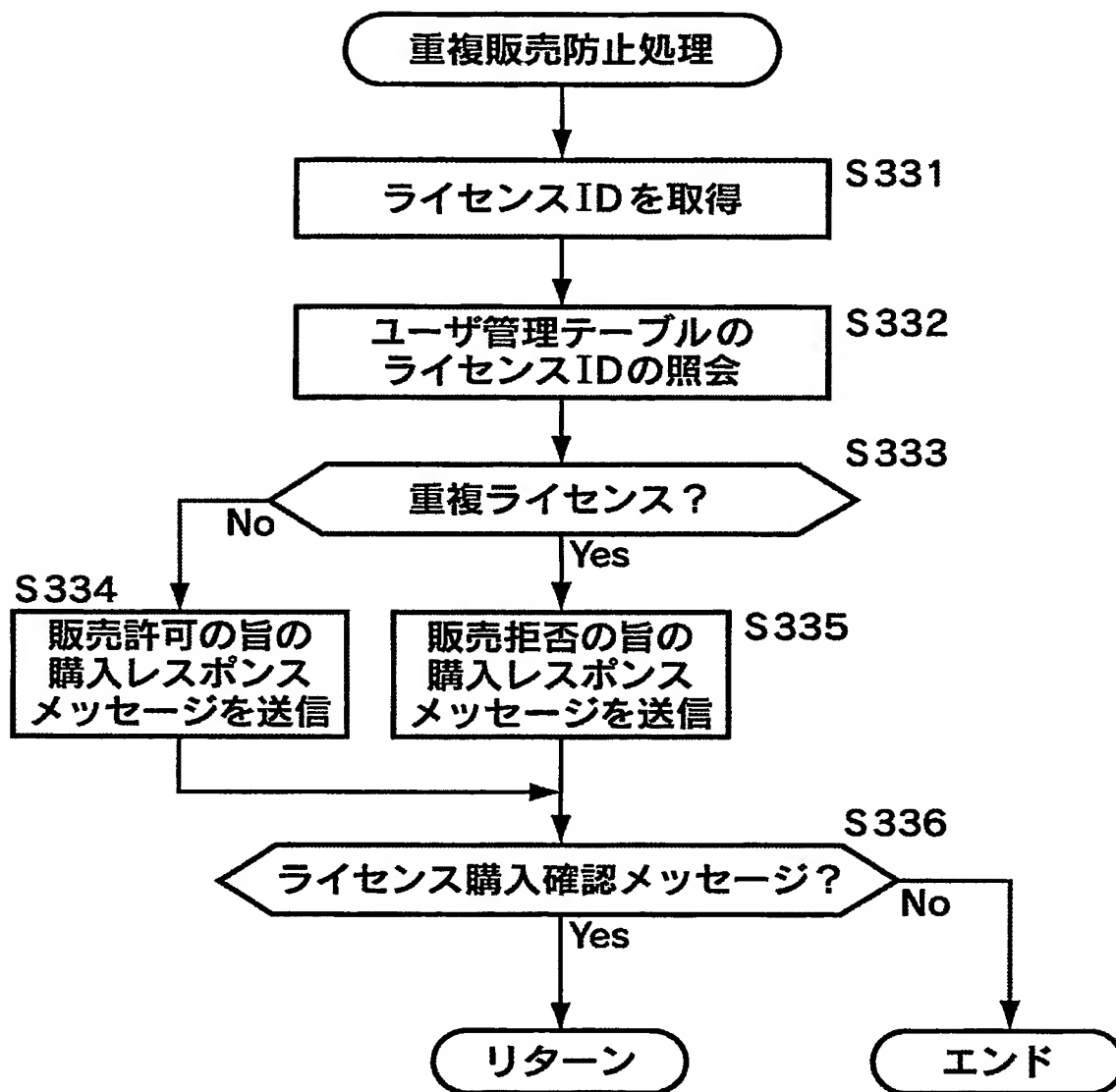
【図 21】

図 21

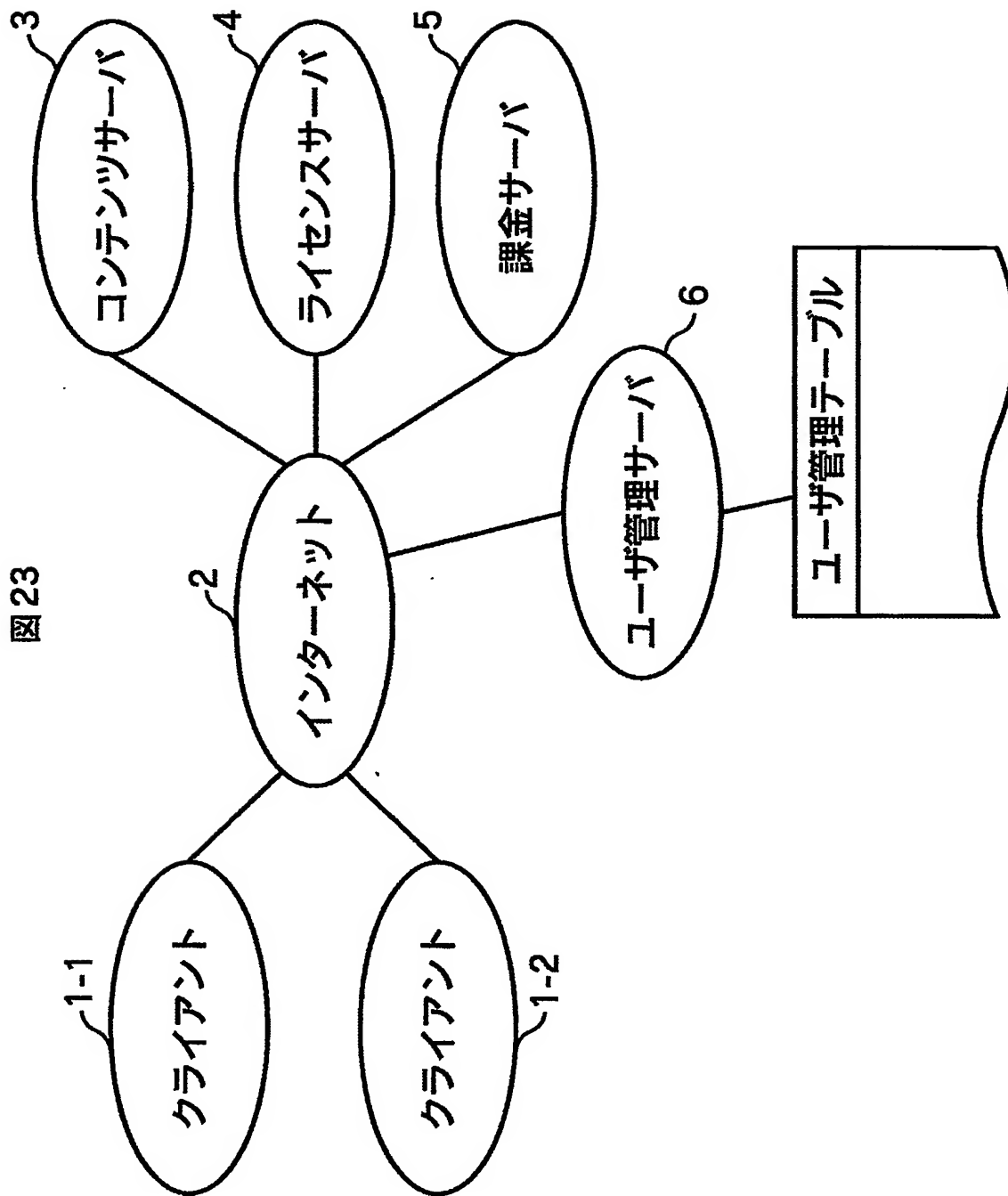
ユーザ管理テーブル			
ユーザID	クライアントID	パスワード	購入LIDリスト
⋮	⋮	⋮	⋮

【図22】

図22



【図23】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ライセンスの重複購入を防止する。

【解決手段】 クライアント1は、ライセンスサーバ4にライセンスを要求して取得し、そのライセンスに基づき、コンテンツを利用する。ライセンスサーバ4は、コンテンツを利用するライセンスを提供する。そして、クライアント1は、ライセンスサーバに要求したライセンスが、クライアント1が既に有するライセンスと重複するかどうかを判定し、その判定結果に対応して、クライアント1が要求したライセンスがクライアント1が既に有するライセンスと重複する旨を、クライアント1のユーザに報知する。本発明は、例えば、デジタルコンテンツを、そのライセンスを取得して利用するコンピュータなどに適用することができる。

【選択図】 図1



特願 2 0 0 3 - 0 2 1 2 8 5

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[ 0 0 0 0 0 2 1 8 5 ]

1. 変更年月日

1 9 9 0 年 8 月 3 0 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号

氏 名

ソニー株式会社